

Evrenin en eğlenceli PC oyun dergisi

GAMESHOW

www.kamernet.com

Aylık PC Oyun Dergisi Sayı: 20005 MAYIS 2000 - Fiyat: 1.800.000 TL (KDV dahil)

En hızlı tecrübenize hazır olun

NEED FOR SPEED

PORSCHE 2000



İşte efsane hırsızın dönüşü

THIEF 2

EN SON OYUNLAR...

Soldier Of Fortune - Messiah - Majesty - Star Wars: Force Commander - Die Hard Trilogy 2 - Invictus - KA-52: Team Alligator - Beetle Crazy Cup - Risk 2

FROM THE ZOMBIES OF GAMESHOW

FRP & MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:7, MART 2000, 1,250.000.- (KDV DAHİL)

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

VAMPIRE
FIFTH AGE
BIRTHRIGHT
CYBERPUNK
RAVENLOFT
WARHAMMER
PLANESCAPE
DRAGONLANCE
STAR WARS RPG
KITS AND SPELLS
CALL OF CTHULHU
FORGOTTEN REALMS
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS KART OYUNU
HABERLER

GÖRÜYÖRUM, GÖRÜYÖRUM

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Kayıp Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955

Alesta (Beşiktaş): 212.2617689
Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335

OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259
Yüksel (Ankara): 312.4359265
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697

A
B
O
N
E
L
L
i
K

İÇİN

İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
15.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25
Adınızı, Soyadınızı, Adresin
Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen
Başlasın.

Siz!

**Son gün
31 Mayıs**

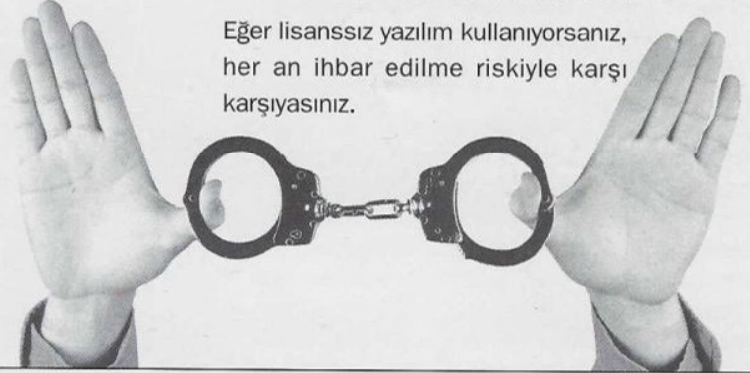
**Kopya bilgisayar programı
kullananları ihbar
edebilirsiniz.**

Eğer lisanssız yazılım kullanan kuruluşlar hakkında bilginiz varsa, vatandaşlık görevinizi yerine getirin ve bu bilgiyi BSA Türkiye ile paylaşın.*

Siz!

**Kopya bilgisayar programı
kullanıyorsanız ihbar
edilebilirsiniz.**

Eğer lisanssız yazılım kullanıyorsanız, her an ihbar edilme riskiyle karşı karşıyasınız.



BSA Türkiye'nin **1 Nisan - 31 Mayıs 2000** tarihleri arasında gerçekleştireceği kampanya çerçevesinde kopya yazılım kullanımına karşı verilen mücadeleyi destekleyenler, bu desteğin karşılığını alacaktır.

**Hemen arayın, SUÇLUDAN YANA DEĞİL
HAKLIDAN YANA olduğunuzu kanıtlayın.**

0212.272 22 39

* İhbar edilecek firmadan alınacak tazminatın, 5 milyar TL'yi geçmemek kaydı ile %10'u, bilgi verenlere ödül olarak sunulacaktır. **Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı'na, hak edilen ödüle eşit miktarda bir bağış yapılacaktır.** Ödüle hak kazanma ve kampanya koşulları ile kampanyaya dahil olan BSA Türkiye katılımcılarını öğrenmek için 0212 272 22 39 no'lu telefonu arayınız. Özetle, BSA Türkiye Ödül Kampanyası çerçevesinde, sadece lisanssız yazılım kullanıcıları hakkında doğru ve yeterli bilgi verenler dikkate alınacak ve başvurular gizli tutulacaktır. Ödüle hak kazanmak için bilginin yasal işlem yapmaya değer olması ve bilgi veren ile BSA Türkiye katılımcıları arasında bir sözleşme yapılmış olması gerekmektedir. Ödül, tazminat alındıktan sonra ödenecektir. Bir kullanıcıyı birden fazla kişi ihbar ettiği takdirde, ödül ihbar edenler arasında paylaşılacaktır.



Telif hakkı sahibinin izni olmadan yazılım kopyalamak ve kullanmak Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu'na göre suçtur. Her bir lisanssız yazılım için **5 yıla kadar hapis cezası, 2.400.000.000 TL'den 4.800.000.000 TL'ye kadar para cezası, 3 yıla kadar meslekten men,** kullanılan **bilgisayarlara ve araçlara el konulması** gibi yasal yaptırımlar söz konusudur.

Firma sahipleri, yöneticileri ve bilgi işlem sorumluları, lisanssız yazılım kullanımı konusunda yasalar karşısında doğrudan sorumludur.

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuza lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yönlendirebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Arena, Armada, Autodesk, Bayis, Bilsen, Birteks, Corel, EGS Sistem, Empa, Eta, Index, Intertech, Karma, Likom, Link Bilgisayar, LinkSoft, Logosoft, Microsoft, Mikro Yazımevi, Netsis, Oracle, Progress, Prosoft (SCO), Symantec, Visio.

<http://www.bsa.org.tr> lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

MAYIS

2000

bir editör

Şimdi elimizde neler var bir bakalım. İlk önce sırtık konuşmak istemediğim konuları söylemek istiyprum.

- GameShow açıldı, kapandı, zor durumda, destek verin, gibi konuları tekrarlamaktan çok sıkıldım, sıkıldık, sıkıldınız.

- Gerçek GameShow okuyucusu, diğerleri, amatör ruh, profesyonel anlayış gibi konuları söylemekten çok bıktım, bıktık, bıktınız.

- Eski GameShow, yeni GameShow, eskisi daha güzeldi, artık eski tadı yok, yenisi daha güzel, eski kafalı, yeni kafalı gibi konulardan herkese gına geldi.

- CD verin, vermeyin, poster verin ya da vermeyin gibi konulardan da herkes yaka silkti.

Mecburi konuşulması gereken konulara gelelim. Her klasik editörün söylemesi gerekenler.

- Zam yaptık. Aslında biz yapmadık, matbaa yaptı. Aslında matbaa da yapmadı, onun da kağıt aldığı yer yapmış. Hem de dolar bazında yapmış. Gördüğünüz gibi hiç bir suçumuz yok.

- Belki farkettiler, belki etmediniz, geçen ay derginin başına matbaada bir kaza geldi. Bazı sayfalar üzerinde dergiyi basan sürrealist usta efekt yapmak ihtiyacı hissetmiş. Bir nevi sanat yapmış. Boyalar karışmış, renkler şaşırılmış, olan GameShow'umuza olmuş ama gördüğünüz gibi yine suçumuz yok. Her zamanki gibi...

sr

Bir de benim asıl yazmak istediklerim var.

- GameShow ilginiz için çok teşekkürler. Yine GameShow ayın ilk günlerinde bir çok gazete bayiinde tükendi. Yay-Sat yetkilileri, dergiyi tekrar yayıp, satmak için ilave baskı yapalım diye yalvardılar. Biz hayır dedik...

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

18 Soldier Of Fortune



Beklenen oyun kanlı bir şekilde geldi. Oynarken korku filmi izlemekten beter olacaksınız. Biz uyardık...

24 Messiah



Mesih'dir, peygamberdir, bunlar sakat kavramlar. Dini bütün adamım ben. Yok mu şöyle Hazreti Ali'nin Kılıcı diye bir oyun...

28 Majesty



Bir Settlers bir de Majesty. Bir oyun bu kadar sürükleyici, bu kadar basit, bu kadar güzel olabilir. Bir Settlers bir de Majesty.

38 Force Commander



Lucas Abi'miz bu ay Star Wars konseptini real-time strateji formatından önümüze koymayı uygun görmüş.

42 Die Hard Trilogy 2



Güzel film Die Hard'a, kadın-erkek herkesin sevgilisi Bruce Willis'e yakışmayacak kadar kötü bir oyun. Ama Bruce abi bu. Saygımız var.

Tomb Raider tam çözüm devam ed

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

18

bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteşimlikleri var

Mert: "Esas sanat kişininin içinde, sanat her yerde, sanat benimle birlikte yaşıyor. Ne var be? bakmayın öyle!"
Timur: "Mert bi anda senden öğrendim. Acaba hiç gelmesemiydin yanıma?"
Engin: "Bu ay yazılarımı geç verip paparayı yedim"



Thief 2 44

Bir FPS'nin illa ki, vurdulu kırdılı, kan dökmele, bacak kırmalı olması gerekmediğinin en iyi kanıtı Thief 2.

Invictus 50

Normal insanlardan oluşan karakterlerinizden sıkıldıysanız, artık tanrıları yönetmenin vakti geldi. Mitoloji artık RPG'nin içinde.

Team Alligator 54

Kaç kişi helikopter simülasyonu oynar ki? Ya da kaç kişi Levent Göçer gibi bu konulara ilgi duyar. Adam KA-52'nin egzoz borusunun çapını biliyor.

Beetle Cup Crazy 54

Bütün zamanların en iyi, en şirin, en çok fanı olan, en çok kullanılan, en çok satın alınan arabasının yarış oyunu.

Risk 2 58

Artık yeni riskler almanızın zamanı geldi. Risk 2 çıktı. Heman alın. ehehehehe.

ayın oyunu

NFS 2000

64 B-bölgesi

66 the expert

70 Cheats

74 Zoom

76 search engin

78 101

80 ve sonrası overdose

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞCI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞCI
ALTUĞ CANİTEZ

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canitez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)

Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canitez, Volkan Çağsal, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışcı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertuğ Burak, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çatakli, Serkan Kutlubay, Levent Göçer, Tuğhan Arslan ve diğerleri geliyor...

Renk Ayrımı
Mavi

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BIRYAY

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu
Sok. Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
<http://www.kamernet.com>

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-
2420980

Yapı Kredi Beşiktaş
Şubesi 1068042-1

WEGATEL

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

AGE OF KINGS EXPANSION

Duyduk duymadık demeyin (yani kısaca DDD). Ensemble Studios imzalı bütün zamanların en iyi oyunu, gelmiş geçmiş ve gelecek bütün oyunların en güzeli Age of Empires 2: Age of Kings'in yeni "expansion pack"i geliyor (tarafli habercilik). DDD. Efsane oyun, Kamer'deki her dakikası ayrı eğlenceli olan sabahlamalarımızda Polat'la, Puik'le (Rauf), Ponçık'le (Nesime), Burçak'la, Toraman'la (siz tanımazsınız), Hababam'la (yine tanımazsınız ayrıca hep yenerim kendisini), Emphimy'le (Serkan), genç çekirgeler Raji ve Electra (bunları da tanımıyorsunuz) birlikte oynadığımız Age of Kings'in yeni datası The Conquerors bu sonbahar gelecek ve bizim tükenmeyecek sevdamız yeniden ateşlenecek. İşte size bu müjdeli haberden başlıklar:

- 5 adet yeni ırk. Polish, Saxons gibi daha henüz kesinleşmemiş 5 yeni ırk. Bu yeni ırklara ait yeni 5 adet "uniqe unit".
- Eski ırklarında kullanabileceği, sayısı henüz kararlaştırılmamış yeni uniteler.
- Yeni siege weapon'lar. Garrisoned Ram gibi. Yani artık ram'lerin içine adamlarımızı yerleştirip kale ve kulelerin arasından geçebileceğiz. Çok heyecan verici gözüküyor.

- King of the Hill ve Defend your Wonder gibi değişik oyun şekilleri.

Bakalım standart oyunda Puik'e rush yapıp, birisinin onun kurtarmaya gelmesi için yalvarışlarını dinlemekten zevkli olacak mı.

- Yine tarihi kahramanları konu olan 4 yeni campaign senaryo.

- Yeni 12 adet map ama map "size"ları değiştirilmemiş.

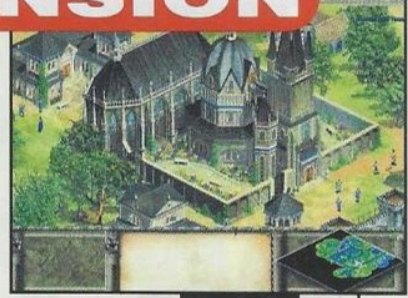
- Eskiler dahil olmak üzere her ırka yeni uniqe researh'ler. Ayrıca her ırkın kullanabileceği yeni teknolojiler.

- Yenilenmiş farm özellikleri. Imperial Age'de artık farmlarımızı yenilemek zorunda kalmayacağız. Savaşmaya daha çok vakit ayırabileceğiz.

- Daha akıllı işçiler. Örneğin bir işçi bir ormanın yanına "lumber mill" yapıyorsa, binayı kurduktan sonra otomatik olarak ağaç kesmeye başlayacak. Aynı şekilde altın ve taş madenleri için de geçerli. Geyik ve domuz avlamak artık daha kolay. Bir işçi, bir işten diğerine gitmesi gerektiğinde elindekini otomatik olarak bırakacak. Bu özelliği pek sevmedim. Sonuç olarak oyunu iyi oynamanın avantajı bu işlemleri ne kadar hızlı yaptığınla ilgiliydi. Yine de bir görüp bakmak lazım. Ensemble Abi'lerim yaptıysa, vardır bir bildikleri.

- Ve ayrıca Scenerio Editor'le ilgili bir kaç değişiklik var ama bu konu sanırım kimsenin ilgisini çekmiyor.

Anlaşılan bu sonbaharın gelişi, yazın bitmesi ve okulların başlaması gibi kötü getirilerinin hepsini silecek (en azından bizim için) bir özelliğe sahip olacak. O da Age Of Kings: The Conquerors'un çıkması. DDD.



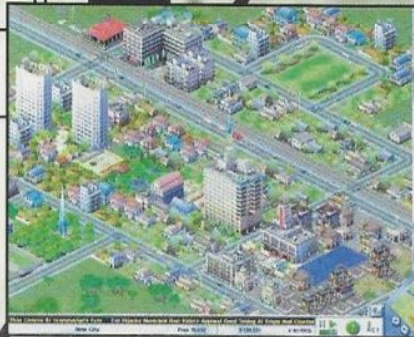
FLYING HEROES

Kaçınız Magic Carpet oynadı bilmiyorum ama, çıktığı dönemde inanılmaz sükse yapan, belki de başka hiç bir oyunda olmayan kırmızı/yeşil üç boyutlu gözlüklerle üç boyutlu oynama imkanı sağlayan ve döneminin en gelişmiş üç boyut motorunu kullanan bir oyundu Magic Carpet (Niye taktım bu 3 boyutu bu kadar ben). Daha sonra ikincisi de geldi gelmesine de, birincisinin başarısını elde edemedi çok doğal olarak. Derken zaman su gibi akıp geçti devir değişti, 3D

hızlandırıcılar yaygınlaştı, 3 boyut motorları birbiriyle yarışmasına geliştirdi. Flying Heroes'da ilk gördüğüm şey, Magic Carpet'in etkilerini taşıması. Fantastik bir ortamda FPS tadında uçarak oynanan oyunda Hidden and Dangerous gibi bir şaheseri yazan Illusion Softworks'ün parmağı var. O yüzden bu oyundan çok ümitliyiz (ben ve 80 kişilik ekibim). 6 kişiye kadar multiplayer oyun desteği, 3 boyutlu kartların yeteneklerini sonuna kadar kullanmak gibi pek çok oyunda olan özellikler bir yana bırakılırsa bile, sırf Magic Carpet konseptine yakın bir oyun olması uğruna alınabilecek bir oyun. Gelmeden bu kadar büyük konuşmamak lazım aslında ama gaza geldik bir kere (ben gelmedim ama diğer 80 kişi geldi sanırım)...

FROGGER 2

Aranızdan kaç kişi hatırlar veya aranızdan kaç kişinin Frogger denildiği zaman -benim gibi- gözleri dolar gibi olur bilemiyorum ama Tetris gibi, Space Invaders gibi, Pacman gibi, Boulder Dash gibi klasikleşmiş bir oyundur Frogger. En eski arcade makinalarında vardır ve oynayacağız diye az jeton harcamamışızdır. Büyük küçük herkesin ilgisini çekmiştir aptal bir kurbağayı arabaların arasından veya nehirde kayan tomrukların arasından karşıdan karşıya geçirmek. Şimdi ise Frogger 2 adı altında bu şirin oyunun yenisi yapıldı (yani yapıyor). Tabii ki yeni teknolojinin nimetleri kullanılarak yeni bir sürü özellik getirilerek. Umarım oyunun atmosferini bozmamışlardır. Gerçi bizim oyundaki ekranı üç boyutlu olarak 360 derece çevirmeye ya da değişik kurbağa karakterlerine ihtiyacımız yoktu ama yine 4 kişi ile birlikte network'de oynanabiliyor olması eğlenceli bir özelliğe benziyor. Yaz sonunda Hasbro tarafından çıkarılacak olan Frogger 2 eski oyunların tadı damaklarında kalanlar için birebir.



The Sims'in Dünya da yarattığı sansasyon devam ederken, Maxis firması patronlarının kazandıkları para belliki tam olarak kasalarını doldurmaya yetmemiş ve Sim City 3000 için yeni bir expansion pack çıkarmaya karar vermişler. Aslında tam olarak expansion pack değil. Çünkü oyuna ihtiyaç duymadan kendi başına çalışıyor (Polat'ın sebep gerektirmeden sürekli küfür etmesi gibi). Mayıs ayının sonlarına doğru çıkması planlanan oyunun yeniliklerine gelince; Oynanış tarzı, grafik açısından Sim City 3000'le aynı ama, yepyeni yapılar, daha çok ayrıntı sağlayan tool'lar, 13 yeni senaryo, farklı hava durumları, yeni senaryo editörü, Asya ve Avrupa haritaları bulunmaktadır. Sim City 3000 oynayan arkadaşlar, Electronic Arts'ın sayfasından bazı tool'lar ve yeni binaları download edebiliyorlardı. Ancak bunlar basit olarak yapılmış şeylerdi. Yeni çıkacak olan Sim City'de ise bunlara çok daha ayrıntılı bir şekilde değinilmiş. Yani aslında aynı pilavı ısıtıp ısıtıp bizim önümüze sürüyorlar gibi gözüküyor ama çıkınca Sim City'nin yeni versiyonlarını bekleyen arkadaşlar için oyun ilaç olacağına benziyor. Mayıs ayının sonunda hep beraber neler olacağını göreceğiz ya da göremeyeceğiz tam bilemiyorum ya da biliyorum galiba, sanırım göreceğiz, yoksa, neyse....

SIMCITY 3000 UNLIMITED

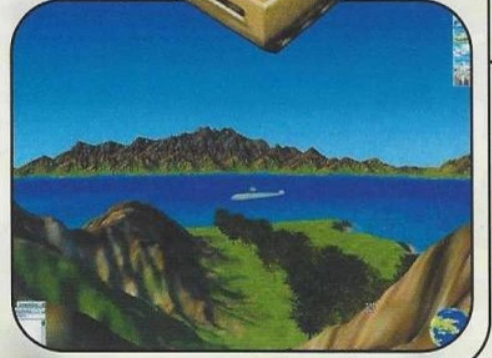


Multiplayer oyunlar denildiğinde akla gelen ilk isimler şüphesiz AoE ve Quake olmaktadır ama düşünsenize her geçen gün çıkan oyunlar birbirinin birer kopyası olmanın ötesinde ne getiriyor? Peki Ground Control ne getirecek? Biz oynamaktan bıktık, oyun yapımcıları bıkmadı real time strateji yapmaktan. Yok efendim ilk defa "drop-in" tekniği ile 3 boyutlu real time strateji oyununun içine girmenizi sağlayarak Quake ya da UT formatında kontrol şansını verecekmiz. Dahası da varmışmış da, won.net'te oynanabiliyormuşmuş. Yok kardeşim biz bu masalları çok duyduk. TCP/IP üzerinden direk oyun imkanı sağlamayan oyunu ne yapayım ben? Zaten yurdumun hat hızları ortada. Eminim oyunun multiplayer'ı kadar single player'ı da başarısızdır. Bıkmadınız değil mi klişe senaryolar üzerine single player oyun yapmaktan?! Yok yok, ben hiç ümitli değilim...



SOVEREIGN

Bir multiplayer real-time strateji daha geliyor ama bu sefer tecrübeli hem de çok tecrübeli insanlar tarafından yapılıyor. Everquest gibi bütün dünyada çok tutulmuş hala daha da tutulması tutulamayan (güzel oldu bak) online FRP oyununun yapımcıları, bu sefer tecrübelerine, yeni yaptıkları araştırmaları da katarak güzel bir oyuna daha imzalarını atacaklar. Yine sonbaharda çıkacak olan Sovereign, Command & Conquer, Civilization ve Diplomacy karışımı güzel bir sentez olacağına benziyor. Asker, diplomat, bilim adamı, ekonomist, din adamı veya ajan gibi karakterlerden birini seçerek yine online yaşanan bir dünyada, benim şu anda tam olarak kestiremediğim bir şekilde real-time strateji oynayacaksınız. Üstelik oynadığınız oyun, sürekli olarak kendini geliştiren, devamlılığı sağlayacak bir sürü özellikleri içeren bir oyun. Karakteriniz bir bölümü bitirdikten sonra yapacağınız teknolojik upgrade'ler ile bir bölümden diğerine sekerek atlayacaksınız. Ağızınıza bir parmak bal çaldıktan sonra, oyunun Türkiye'mizden -lag problemi yüzünden- oynanabilirliğinin pek olamayacağını üzümlerle belirtiyorum. Kötü mü ediyorum. Dost acı söylermiş...



ICEWIND DALE

Ruh. Bu kelime, Realms da ki her dilde, yeryüzünde ve yeraltında, her zaman güçlü bir anlam taşır. O bir kahramanın gücü, bir annenin şefkati ve bir fakirin zırhıdır. O Kırılmaz yokedilemez ve elden alınmaz." İşte böyle söylemiş Drizzt Do'Urden abi zamanın birinde. Kim Icewind Dale Trilogy'i okuyupta bu ender drow'a hasta olmamıştır ki? Kaç kişi DM'sinin başını etini yiyip Drow ranger yaratmamıştır ki FRP partilerinde? Fallout, Baldur's Gate ve Planescape: Torment gibi 3 başarılı RPG'ye imzasını atan Black Isle Studios, şimdi de karşımıza Icewind Dale oyunuyla geliyor. RPG hayranları biraz üzülebilir ama bu oyun daha çok AD&D kurallarıyla Diablovari olacak diyor firma yetkilileri. Drizzt hayranları da biraz üzülebilir, çünkü oyunun senaryosu Drizzt ve arkadaşlarının maceralarına başlamalarından 60 yıl kadar öncesinde yer alıyor. Biliyorum Drizzt'i de görmek isterdik oyunda ama bütün bunlara rağmen gelince Icewind Dale'nin tadına bakmak lazım diye düşünüyorum. Netekim ben kaçırmayacağım.



SW: OBI-WAN

Efsanevi StarWars serisinin, StarWars'un ismine ve ihtişamına yakışır derecedeki mükemmel 3D FPS oyunu Jedi Knight'dan sonra yapılan yeni bir arcade oyunu Star Wars: ObiWan'ın hazırlanmaya başlandı duyurusu yapıldı. Şimdilik elimizde sadece iki adet ekran görüntüsü var ama olsun. Bu müjdeli haber için yer ayırmam ve bir iki laf etmem için yeterli. Tabii size oyunun ne kadar mükemmel ve süper olacağını söylememe gerek yok. Çıkış tarihi yine bu sonbahar olarak belirten Lucas Abi'den yeni haberler aldıkça yine sizi haberdar edeceğim.



NEVERWINTER NIGHTS

Yıllar yılı ne kadar çok RPG türünde oyunlar çıkarsalarda, herkesin, en azından büyük bir çoğunluğun savunduğu şey bilgisayardaki Role Playing oyunlarının gerçek masa başında oynananın yerini asla tutamayacağıydı. Çünkü her ne kadar serbestlik verilmeye çalışılsa da bu sonuçta bir bilgisayar oyunu ve her bilgisayar oyununun bir hatası vardır. En azından hiçbir RPG oyununda düşmanın yüzüne tüküremediğimi bilirim. İşte bunu bilen ve içine atan Bioware firması da Interplay ile el ele verip şimdiye kadar hiç görülmemiş duyulmamış (şimdi duyduunuz işte) bir RPG yapmaya başlamış. Neverwinter Nights'in en dikkat çeken özelliği Multiplayer modu. Oyunda tıpkı gerçek masa üstü FRP de olduğu gibi senaryoyu belirleyen ve gidişatı etkilen bir kişi yani DM olarak oynayabilecek ve diğer 64 oyuncuya eziyet edebilecek. Firma en çok DM'in oyunu yönlendireceği alet edevat üzerinde çalışıyormuş. Umarız gerçek RPG zevkini bize yaşatabilecek bir oyun olur. 2001 yılını

MOTOCROS MADNESS 2

Microsoft sanırım yakında bütün oyun yapımcılarını satın alıp bünyesine katacak ve bizler artık hep Microsoft'un işletim sistemlerini kullanıp, Microsoft'un oyunlarını oynayacağız. Motocross Madness da yine kaliteli Microsoft oyunlarından biri. İliki de güzeldi ama bunda yeni etkileşimli background'lar ile daha gerçekçi yarış sahnelerine tanık olup, lisansı alınmış (Microsoft bu, alır tabi) gerçek motorsikletlere binip gerçek pistlerde heyecandan heyecana koşacağız. Bakınız, ScreenShot'lar da adeta beni doğruluyor.

MIDTOWN MADNESS 2

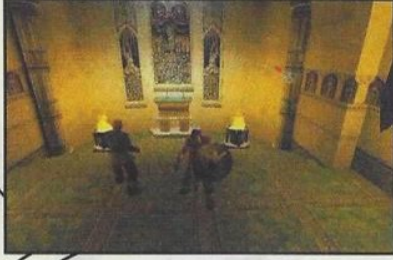
Birincisi her yerde çok konuşuldu, çok oynandı. Bir şehirde özgürce dolaşabilmek gibi daha önce hiç bir oyunda denenmemiş bir özelliği vardı. İnsanların çok hoşuna gitti bu özellik. Verilen görevleri tamamlamanın yanı sıra "hadi hanım gel seninle şööyle bir gezelim" tadında muhabbetlere de elverişliydi oyun. Microsoft tarafından, 8 kişiye kadar olan multiplayer ve tabii ki yine force feedback desteği ile bu sonbahar ayında çıkartılması planlanan bu güzel oyunun ikincisi yine birincisi gibi çok fazla ilgi göreceğe benziyor. 9 yeni araba olacak olan oyunda daha çok multiplay üzerinde durulmuş. San Fransisco'dan, New York'a, Londra'dan Chicago'ya uzanan bir maratona hazırlanmaya başlasanız iyi olacak gibi gözüküyor. Yeni arabalardan bazıları, Aston-Martin, Vantage DB-7, Rover mini hatta Freightliner itfaiye bile var. İlk oyuna göre çok daha detaylı, çok daha kaliteli ve daha akıcı grafiklere sahip olacak. Şu an geliştirici firma olan Angel Studios, oyunun kontrollerini daha rahat ve kolay hale getirmek için çalışmalarını devam ettiriyorlar. Bütün sorunlar halledildikten sonra sonbaharın ortalarında Midtown Madness 2'yi standlarda görebileceksiniz. Bakalım ilk kim görecek?

VAMPIRE THE MASQ.

Gecenin çocukları vampirler hakkında pek çok roman yazıldı, pek çok film çekildi ve bir o kadar da oyun yapıldı. Ama bu sefer bir vampir oyunu ustası bu konuya el atmış durumda, White Wolf. White Wolfun RPG klasiği Vampire the Masquerade dünyada pek çok kişinin bildiği, tanıdığı ve bir

o kadarda oynadığı bir masaüstü oyunu. Firmanın RPG anlayışına getirdiği yeni boyut herkes tarafından kabul edilmişti. Bakalım bu kendi dalında usta firma aynı başarıyı bilgisayar ekranında da yakalayabilecek mi? Nihilistic Software'in yapımını üstelendiği Vampire the

Masquerade: Redemption, şu sıralar çıktı çıkacak. Oyunun grafikleri gerçekten umut vaadediyor. Ayrıca Action/RPG olacağı ve multiplayer destekleyeceği de kulağıma gelenler arasında. Ben bir de en çok eskiden olan müslüman bir vampirin haçla nasıl durdurulacağını merak ediyorum. Ama bu başka bir konu tabii.



COMMANCHE VS HOKUM

Dünyadaki en iyi helikopterlerinden RAH-66 Comanche ve Russian Ka-52 Hokum-B'yi kullanabileceğiniz, karşılıklı olarak dogfight yapabileceğiniz güzelcane bir oyun geliyor. Helikopter savaşı için özel olarak dizayn edilmiş 3D oyun motoru 640x480'den 1600x1200 çözünürlüğe kadar destekliyor. Taiwan, Lübnan ve Suudi Arabistan görevleri olmak üzere, yaklaşık 360 km genişliğinde devasa map'ler içeriyor olması, gündüz, gece ve bir çok hava şartlarından oynanabiliyor olması, isterseniz pilot olabiliyor veya isterseniz silah başına geçilebiliyor olması, ister saldırı görevleri isterseniz de savunma görevleri oynuyor olabilmemiz oyun adına söylenecek iyi şeyler. Simulasyon oyunları, hele helikopter simulasyonları ne kadar tutuluyor pek sbilemiyorum ama bu türün hastaları için gayet kaliteli bir yapım.



STAR TREK

Önemli değil Yine Star Trek bişey bişey geliyor. Her ay görmeye tanık olduğunuz, Star Trek konusunu ve kahramanlarını sömüre sömüre bitiremediler. Ben niye bu konuya bu kadar taktım onu da bilmiyorum ama takılmayacak gibi de değil ki. Bakınız aşağıdaki resime neredeyse her gün iki adet StarTrek oyunu hazırlanmakta. Bana inanmıyorsanız, güvenilir kaynaktan delil getirdim. Bakınız görünüz, ne kadar haklıyım.

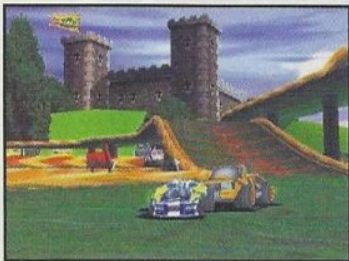


Monday, March 27	The History of Star Trek PC Games
Tuesday, March 28	Star Trek: New Worlds Q&A Kingpin Academy Q&A
Wednesday, March 29	Star Trek: ConQuest Online preview Star Trek: Voyager Elite Force preview
Thursday, March 30	Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen preview Star Trek: Dominion Wars preview
Friday, March 31	Star Trek: Armada review Star Trek: Bridge Commander Q&A

STUNT GP

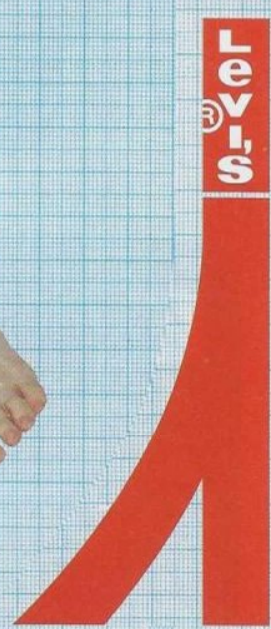
Ufak kibrit kutusu şeklinde arabalar ile yarışmanın moda olduğu şu günlerde, garip oyunların ilginç fikirlerin firması Team 17 de modaya uyuyor ve Stunt Gp isimli oyunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Ama bu öyle normal bir sürme değil. Şöyle zıplamalı hoplmalı uçmalı ve 360 derece etrafında dönen yollarda 18 kibrit kutusu ama sert ve dehşet dolu (ne diyorum ya) arabanın arasından bir trafik canavarı gibi sıyrılarak sürme. Bu arada kelime oyununda bir devrim yapmışım ya neyse. Grafikler çok detaylı ve her arabanın

350 400 polygonu varmış. Ayrıca İstanbul'un yollarını örnek alarak medelledikleri 8 çalgın pist bulunuyor. Yapay zeka olarakda sürüş stilinden dolayı MEG'i kullandıkları söyleniyor ve çok iddialılar. Team 17 Micro Machines'in araladığı Re-Volt'un iyice ittirdiği kapıyı sonuna kadar açacak gibi gözüküyor. Zevkli eğlenceli bir oyun olur umarız. Özellikle bu türde oyunları 4 5 arkadaş oynamak her zaman çok zevkli olmuştur. Bu da zevkli olacağına benziyor ama ne zaman zevkli olacak, bir sorun bakayım. Sorun da söyleyeyim. Tam olarak 16 Eylül 2000, Saat: 12:15. Yalancının ... :)





The
TWISTED
original



LEVI'S® ENGINEERED JEANS™

TM

Hardware News

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

SONY PLAYSTATION 2

Sony yine yapacağını yaptı" ne kadar klasik bir giriş olsa da dikkatli bakınca gerçekten yapacağını yapmış olduğunu görüyoruz. Bundan seneler önce ilk PlayStation çıktığında da aynı şeyleri düşünmüştüm. PlayStation2'de bu duyguyu biraz daha yoğun yaşadım. Sanırım bunun en büyük sebebi bir ev kullanıcısının bilgisayar ile eğlence adına yapabileceği hemen hemen her şeyin bu minicik alet ile yapılabilmesi oldu. Şık görünüşü (siyah renk ve keskin hatlar - PS2 bir erkek olsaydı George Clooney olurdu bence!) ve marifetleri ile görenleri büyülemesi hiç de garip değil açıkçası. Eh biraz da özelliklerine bakalım;

- * İnternet'e bağlanabilme
- * DVD oynatabilme
- * Yüksek kalitede oyun oynayabilme
- * Optik dijital çıkış
- * 2 adet USB port
- * Type III PCMCIA port
- * 8 MB hafıza kartı
- * 128 bit, 295 Mhz işlemci
- * 32 MB sistem hafızası
- * 4 MB grafik hafızası
- * 2 MB ses hafızası
- * 24X CD, 4X DVD hızı

Tüm bunların yanında geniş aksesuar ve oyun desteğini de unutmamak lazım. Sadece DVD desteği bile PlayStation2'yi bir ev kullanıcısı için "alınabilir" kılıyor. Bu özelliklere bakınca PlayStation2'nin Mart ayından bu yana yaklaşık 1.5 milyon adet satılmasını pek de garipsemiyorum. Bu arada son

bomba haber olarak PlayStation2 ihracatının "askeri amaçlarla kullanılabilir kadar gelişmiş olduğu" gerekçesi ile denetim altına almış olduğunu vermek isterim. Bir Japon haber ajansının dünyaya duyduğu bilgilere göre PlayStation2'nin konvansiyonel silahlarda füze güdüm sisteminin kontrolü için kullanılabilirliği öne sürülüyor. Siz siz olun, PlayStation2 alırsanız füze falan kontrol ettirmeyin. Başınıza iş alırsınız!

Sony Eurasia Müşteri Bilgi Merkezi
Tel: (216) 474 0525

Zenginin Parası, Züğürtün Çenesi

ELSA GLORIA 2

Elsa Profesyonel kullanıcılar için yeni grafik kartı olan Elsa Gloria II'yi piyasaya sürdü. nVidia'nın Quadro işlemcisine sahip bu yeni kart ev ve ofis kullanımından çok profesyonel kullanıcıların işine yarayacak.

3D Studio MAX/VIZ, ALLPLAN, AnySIM, AutoCAD® R14/2000, Autodesk® Architectural Desktop, Autodesk® Mechanical Desktop, AVS/Express, CADdy++, Cinema 4D, Extreme 3D, Helix, HiCAD, I-DEAS Master Series, Lightscape, LightWave 3D, Logocad/Triga, Maya NT, MicroStation, Open Inventor-based applications, Pro/Desktop, Pro/ENGINEER, Pro/MECHANICA, SoftImage, Solid Edge, SolidWorks, Superscape, Unicenter TNG, Unigraphics, visplan, WorldToolKit ve daha bir çok program için desteği bulunan Elsa Gloria II, daha şimdiden bir çok kullanıcının hayallerini süslemeye başladı (Polat bey ben isterim diye yırtılmaya başladı bile!).

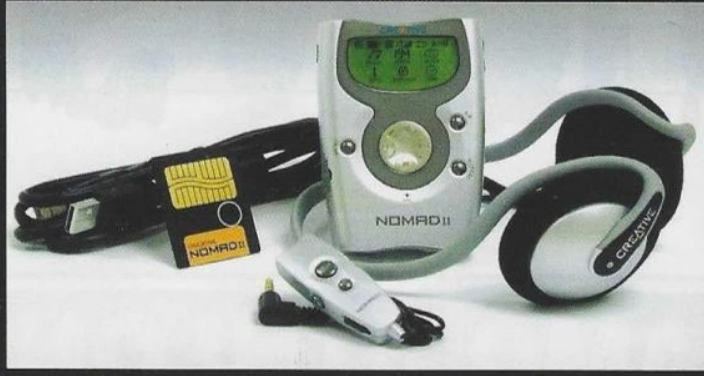
Bilgi için: Tet Elektronik (212) 256 3532



10 HABERLER

İş Bilenin, Kılıç Kuşananın

CREATIVE NOMAD II



Mp3, ses formatı kişiliğinden sıyrılıp yavaş yavaş çılgınlık halini almaya başladı desem yanlış söylememiş olurum sanırım. İster evinizde, ister cebinizde, olmadı adaptörü sayesinde arabanızda kendi oluşturduğunuz playliste göre (keyfinize göre de denilebilir) müzik dinleme imkanı sunan Mp3 Player'ların önümüzdeki günlerde tezgahlardaki Walkman ve Diskman'lerin yerini alacağını söylemek için sanırım medyum olmaya gerek yok. Eskilerin deyişi ile görünen köy kılavuz istemez. Bu ay tanıtacağım diğer bir Mp3 player Creative Nomad II. Küçük boyutu (gerçekten!), temiz ve kaliteli sesi, 64 MB belleği, FM radyo fonksiyonu, ses kayıt özelliği, geniş ekran ve USB bağlantı seçenekleri ile, size sınırsız müzik imkanı sağlıyor. Ayrıca 64 mb belleğini sabit disk gibi kullanabiliyor, istediğiniz formattaki dosyaları Nomad II ile taşıyabiliyorsunuz. Fazla uzatmadan gelenek olduğu üzere madde madde inceleyelim;

- * Gelecekte çıkacak yeni dijital audio formatlarını desteklemek için tekrar programlanabilir mimari
- * Gelecek nesil audio sıkıştırma standartlarına yükseltme için internet üzerinden upgrade imkanı
- * Universal Serial Bus (USB) bağlantısı ile çok daha hızlı transfer oranları ve kolay kurulum
- * Non-mechanical offers skip-free, continuous playback
- * 64MB SmartMedia, ile saatlerce CD kalitesinde audio dinleyebilir veya 4 saatlik ses kaydı yapabilirsiniz
- * Yerleşik FM Tüner ve 20 kanal hafıza kapasitesi
- * Geniş, ikon tabanlı LCD ekran, ışıklandırma ile kolay görülebilirlik
- * Kablolu kumanda ünitesi ile en yoğun aktivitelerinizde bile kolayca kontrolü sağlayabilirsiniz
- * NOMAD Manager Software, birkaç saniye içinde NOMAD II oynatıcınıza erişme, upload, download ve değişiklik yapma olanağı sağlar
- * Creative Digital Audio Center by MusicMatch™, ile kolayca MP3 ve Windows Media dosyaları hazırlayabilir, müzik CDlerinizi MP3 formatına dönüştürebilirsiniz
- * SSFDC (Solid State Floppy Disk Card) uyumlu SmartMedia™ flash memory kartı, ile audio içeriğini başkasıyla kolayca değiştirebilirsiniz
- * SSFDC uyumlu cihazlar; SDMI (Secure Digital Music Initiative) hazır cihazları tekrar formatlamaya gerek kalmadan ,dijital müziklerin güvenli formatlarda dinlenebilmesini sağlar.

Bilgi için: Multimedya (212) 216 4568

Göç Yolları, Göründü Bize...

DIAMOND RIO 500

MP3 çılgınlığı hala tüm hızıyla bütün dünyayı sarsarken Diamond firması tüm dünyayı MP3 Player ile tanıştıran ürünü Rio 300 ile yakaladığı başarısını piyasaya sürdüğü yeni Rio 500 ile pekiştiriyor. Rio 500 , 3,59"X2,46"X0,74" ebatlarında olduğundan rahat taşıyor. 64MB flash memory'e sahip olan ürünün memory'si 96MB 'a kadar çıkarılabiliyor.Rio 500 MP3, Audible.com içeriği (Windows 98 için) formatlarını destekliyor. MetaTrust güvenlik desteği sağlıyor.Ürün USB portu sayesinde paralel port'tan beş kat hızlı download kapasitesine sahip ve hem Windows 98 hem de Macintosh 'ta çalışıyor. Mavi LCD display'i aracılığıyla şarkı, artist isimlerini ve saati görebilir track, ses ve EQ kontrolü için Press&Scroll arabirimini kullanabilirsiniz. Aralıksız 13 saat kullanım için tek bir AA pil yetmektedir. Rio 500 'ün şarkı tekrarı A-B loop ve karışık çalma özellikleri bulunuyor. EQ kullanıcı isteği doğrultusunda ayarlanabiliyor. Ürün, kullanımı kolay arabirimi olan Rio Audio Manager 2.0 yazılımı ile birlikte geliyor. Müziğini yanında taşımak isteyenlere şiddetle tavsiye olunur.

Bilgi için: Multimedya (212) 216 4568



Başarı, hak edenlerindir

NEC MONİTORLER

NEC Monitörleri GenpaCom güvencesi ile Türkiye'de Yıllardır bilgisayar piyasasında yaptığı atılımlar ile biliriz Genpa'yı. Bu atılımlardan en yenisi ise GenpaCom - NEC evliliği. Kalitesi ile high-end pazarında büyük bir payı elinde tutan NEC, artık Türkiye pazarında da kendisini gösterecek. 23 Mart 2000 tarihinde Hyatt Regency otelinde yapılan basın toplantısı (düğün?) ile tanıtılan bu birlikeliğin hayırlı olmasını diliyor, gelin ve damadın gözlerinden öpüyorum :)

Bilgi için:

Genpacom (212) 288 1078



haberler news

PRONLINK GEFORCE

TV kartları ile tanıdığımız Prolink firması Ge Force ve Ge Force Pro olmak üzere iki yeni grafik kartı piyasaya sürdü. Ge Force 256 PC'nizi yeni jenerasyon bir PC'ye dönüştürüyor. Ürün 2D /3D uygulamalar ve maksimum hız için maksimum çözünürlük sağlıyor. GeForce 256 ile karakterler ve objeler daha gerçek görünüyor ve hareket ediyor. Bu ürünle PC'nizde 3D oyunlar oynarken, DVD/VCD filmler izlerken, dizayn yaparken daha iyi performans yakalama vaadediyor. Pixelview GeForce Pro işe 32MB DDR hafızaya sahip, ürün transform ve lighting teknolojilerini birleştiren saat dönümünde 4 pixel sağlayan bir motora sahip. Open GL tabanlı yazılımlarda Windows NT CAD uygulamaları için dizayn edilmiş olan Prolink GeForce'un teknik özellikleri ise; nVIDIA GeForce256 Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit)

Entegre Transform & Lighting (2-4 kat daha yüksek triangle oranı ile 2-4 kat daha detaylı 3D efekti sağlar)
Bağımsız Pipelined QuadEngine
256-Bit QuadPipe
AGP 4X DVD gösterimi için yüksek kaliteli HDTV işlemcisi
350MHz RAMDAC
32MB SDRAM yüksek hızlı bellek arabirimi
256-Bit 2D Rendering motoru
TV Out fonksiyonu

Microsoft DirectX 7 ve OpenGL özellikleri için tam destek
Windows 95/98/2000, NT 4.0/3.5, OS2 & Window 3.X, Open GL ICD için sürücü desteği
Tek tıklama ile kolay kurulum

Yeri gelmişken Prolink ile ilgili bir kaç söz etmeden geçemeyeceğim. Prolink bilgisayar piyasasında uzun bir süredir

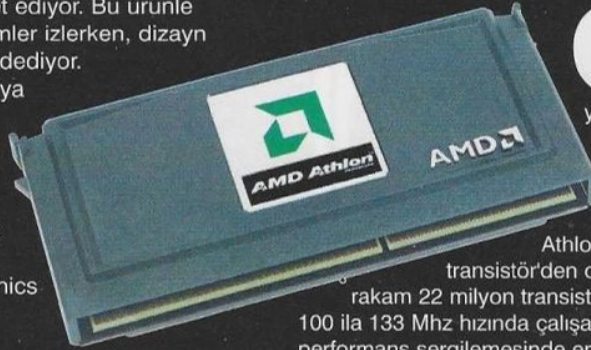
varolan ve özellikle TV kartları ile tanıdığımız bir firma. Yeni nesil ekran kartlarının (TNT ve TNT2 chipsetli) yaygınlaşması ile birlikte bu chipsetlere sahip ekran kartları ile de sıkça görmeye başladık Prolink

markasını. Kurulumunu yaptığım bir çok Prolink ekran kartında driver ve Mainboard uyumsuzluğu sorunları yaşadım. Şu anda tanıtımını yaptığım GeForce modellerini test etme fırsatı bulamadım. İnşallah bu tip sorunların düzeltilmesi konusunda birşeyler yapılmıştır (firma yetkilileri, yapıldığını söylüyorlar) çünkü Prolink uygun fiyatları ile her kullanıcının iyi bir ekran kartına sahip olabilmesine olanak veriyor. Bilgi için:

Multimedy (212) 216 4568

Yiğidi öldür, hakkını ver

AMD ATHLON



Oldum olası AMD ve Cyrix işlemcilerle korku ile yaklaştım. Bunun sebebi Intel 486 muadili AMD ve Cyrix işlemcilerde yaşadığım sorunlar oldu. Ama artık bu korkuyu aşmam gerektiğini hissediyorum. Daha doğrusu birşeyler beni hissetmeye zorluyor... Bu da AMD'nin 200 Mhz çekirdek hızında çalışan 1000 Mhz'lik Athlon işlemcisi. Intel PIII işlemciler 9.5 milyon transistör'den oluşurken, AMD Athlon işlemcilerde bu rakam 22 milyon transistör. Athlon'ların 200 Mhz hızında çalışması, 100 ila 133 Mhz hızında çalışan P III işlemcilerle oranla çok daha fazla performans sergilemesinde en büyük etkenlerden birisi. AMD'nin geliştirmiş olduğu 3D Now! teknolojisi sayesinde oyunlarda ve 3D uygulamalarında da ekstra performans sağlayan AMD Athlon işlemciler hakkında daha ayrıntılı bilgiyi Haziran sayısında bulabilirsiniz. Bilgi için: Karma : (212) 233 30 50

Eski dost, düşman olmaz

PIONEER 16X DVD

Biz eskiden Pioneer'i araba müzik sistemlerinden bildik. Pioneer deyince de aklımıza

"çıs tak çıs tak" efektleri gelirdi. O zamandan bu zamana çok şey değişti... Pioneer'in logosu dahil.

Değişmeyen tek şey ise Pioneer kalitesi. DVD teknolojisi

tabanlı ürünler konusunda da dünyanın önde gelen markalarından olan Pioneer pazarın ilk 16X DVD-ROM'unu piyasaya sundu. Geçen yıl piyasaya sürdüğü 10X DVD-ROM'un ardından Pioneer bu defa da ilk 16X DVD-ROM'u piyasaya sürüp bu alandaki önderliğini kimseye kaptırmadı. İlk jenerasyon DVD-ROM'lardan 16 kat hızlı olan DVD-ROM (40X CD-ROM) tek ve çift taraflı DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-DA, VCD ve Photo CD media ile uyumlu. Ürünün maksimum transfer hızı 16X DVD-ROM için 21.6MB/s, 40X CD-ROM için ise 6.0MB/s. Rastgele arama hızı DVD-ROM için 85 saliseden azdır (cd-ROM için 70 salisedir). Ürünün erişim hızı ise DVD-ROM için 95 saliseden az CD-ROM için ise 80 salisedir. Ürünün ATAPI arayüzüne sahip olmanın yanısıra çekmece ve slot- in disk yükleme sistemi ve düşey & yatay montaj özellikleri bulunuyor. Pioneer bu kadar uğraşmış, bize de alıp keyfini sürmek kalıyor.

Bilgi için:
Multimedy (212) 216 4568

Tarih, tekerrürden ibarettir

ELSA
GLoria II
nVIDIA Quadro



ELSA
ERAZOR™
nVIDIA GeForce 256

ELSA
ERAZOR III Pro



nVIDIA RIVA TNT2 Pro

EKRAN KARTLARINDA İLK VE DOĞRU ADRES

Web: <http://www.tet.com.tr>
E-mail: elsa@tet.com.tr
Tel: 0 212-256 35 32/256 38 64

TET

ne VAR ne YOK

Şu bilgisayar denen alete (illete) 11 senemi verdim. O da bana bunun karşılığında biraz bilgi, biraz eğlence ve bol bol başağrısı verdi. Bir ilgi gösterebilirsin, "yoruldun, sana bi kahve yapayım" desin ya da "bu ay yazını ben yazayım"... Nerdeeee! Neyse efendim, ben kendi kahvem kendim yaparım. Yazımı da yazarım. Aaaa... Başlamışım bile! Bu ay da bilgisayar piyasası ile ilgili birbirinden ilginç (yalan!) ve değerli bilgiler içeren (külliyen yalan!) bir yazı oldu. Buyrunuz;

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Superonline'dan süper kampanya

Türkiye'deki İnternet sektörünün öncülerinden olan Superonline cep telefonu hediye İnternet aboneliği kampanyası başlattı. Ne kadar eleştiresek, ne kadar üzerine gitsek de (ben dahil) Superonline'ın İnternet konusundaki üstünlüğü tartışılmaz. Müşteri hizmetleri hep aynı, hep aynı... O da ayrı bir konu. Neyse efendim, 1 yıllık İnternet aboneliğinin bedeli olan 96\$+KDV ücreti ödeyen herkes Ericsson'dan A1018 cep telefonu, Ericsson ChatBoard ve Turkcell aboneliğinden oluşan paketi de hediye olarak alıyor. Toplam fiyatın 70 milyon TL'dan bile az olduğu düşünülürse kampanyanın ne kadar avantajlı olduğu ortaya çıkıyor. Bu aralar İnternet paketi almayı düşünenler, kendileri veya sevdikleri için bu güzel bir hediye fırsatını kaçırmamasınlar derim.

Veezy hız sınırlarını zorluyor

Bundan yaklaşık bir sene önce 'İnternet paketi (aboneliği) alana hediye bilgisayar' kampanyasını ilk olarak başlatan Veezy, ilk olmanın verdiği avantajın da yardımıyla inanılmaz rakamlarda (100.000 den fazla) satış yaptı. Ve Veezy şimdi bir ilke daha imzasını atarak 1 Ghz (1000 Mhz)'lik hız canavarı olan AMD

Athlon işlemcili PC'leri ile karşımıza çıkıyor. 1000 Mhz işlemcinin yanında 128 MB RAM, 16 MB 3D destekli ekran kartı (model / chipset belirtilmemiş), 13 GB harddisk, DVDROM sürücüsü, 56K V90 modem, 15" monitör, SmartCard (tıpkı cep telefonlarındaki sim kartlar gibi) okuyabilen klavye ve Windows'98 işletim sistemi de cabası. Aylık 49.99\$+KDV taksitle ve 36 ay vade ile sahip olacağınız bu canavar için ödeyeceğiniz toplam tutar KDV'si içinde 2222\$. Pek de ucuz olmadığı kabul edilebilir bir gerçek olmakla beraber, 36 ay taksitle ve ayda 50\$ ödeyerek alabildiğinizi düşününce biraz daha mantıklı bir alışveriş olarak görülebiliyor. Bir küçük kardeş olan 800 Mhz'lik modele ise ayda 29.99\$+KDV ödeyerek ve yine 36 ay taksitle sahip oluyorsunuz. Bu modelin diğer özellikleri ise 1000 Mhz'lik modelle aynı. Toplu parası olmayan ya da toplu parasını bilgisayara yatırmak istemeyen "taksitçi" kesime tavsiye edilir.

E-Kolay'sa biz de alalım

Mantar gibi türeyen İnternet servis sağlayıcılara geçtiğimiz ay bir yenisi daha eklendi; E-Kolay. Doğan grubuna bağlı bu servis sağlayıcı daha çıktığı hafta içinde yaptığı 45.000 adet abonelik satışı ile daha şimdiden rakiplerini zorlamaya başladı bile. Aylık bağlantı bedeli olan 5.000.000 TL'sini ödeyen herkes 3 ay ücretsiz olarak kullanabiliyor. Ayrıca 50.000.000 TL'sini ödeyen herkes ömür boyu İnternet aboneliği olabiliyor. Ömür boyu abonelik sistemini başlatan ilk kuruluş olan E-Kolay'ı kutluyor ve rica ediyorum "sen başkalarına benzeme sakın, hep böyle kal".



Kenwood 72X True-X Türkiye'de

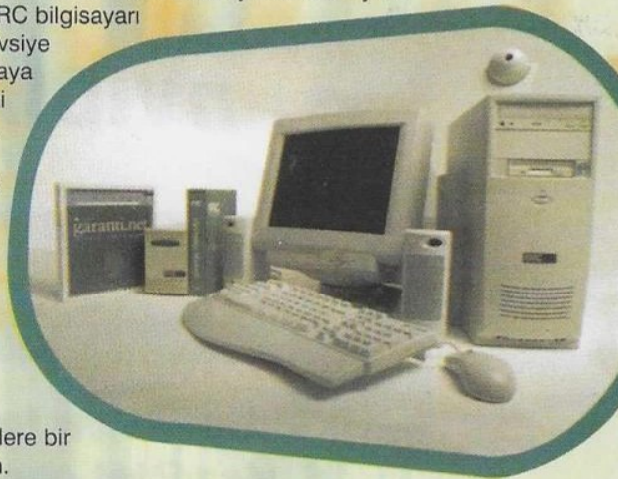
Nisan ayında HardNews sayfalarında tanıtımını yaptığımız Kenwood 72X True-X için "Kenwood 72X True-X CDROM Drive'i çok yakın zamanda ülkemizde de görmeyi diliyoruz" demiştim. Şimdi görüyoruz (keşke başka bir şey dileseymişim!). Vega bilgisayar tarafından Türkiye'ye getirilen Kenwood 72X True-X sizler için raflardaki yerini aldı bile. Hız delilerine duyurulur.

Vega Bilgisayar
(212) 347 0147



Taksitle değil tavsiye ile bilgisayar

ARC Bilgisayarın yeni kampanyası bir hayli enteresan. ARC'den alacağınız bilgisayarın daha önce ARC bilgisayar almış birisinin tavsiyesi ile alırsanız ilk taksidini ödemiyorsunuz. Ayrıca satın aldığınız ARC bilgisayarını bir başkasına tavsiye ederseniz siz o aya düşen taksidinizi ödemiyorsunuz. Yani 18 ay taksitle aldığınız bilgisayarınız, her ay bir arkadaşınıza bilgisayar aldırırsanız bedava gelmiş oluyor. Yeni bilgisayar almayı düşünenlere bir çitlatayım dedim.



ARADIĞINIZI

EN YENİ CD OYUNLARI,
PLAYSTATION MALZEMELERİ,
OEM ÜRÜNLERİ,
MULTİMEDYA ÜRÜNLERİ,
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ
VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ
ARADIĞINIZ HERŞEY
KADIKÖY'DE
TEK MERKEZDE...

BULACAKSINIZ!

UYGAR
ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

bekleyişlere son ve derin bir bakış

SONUÇTA

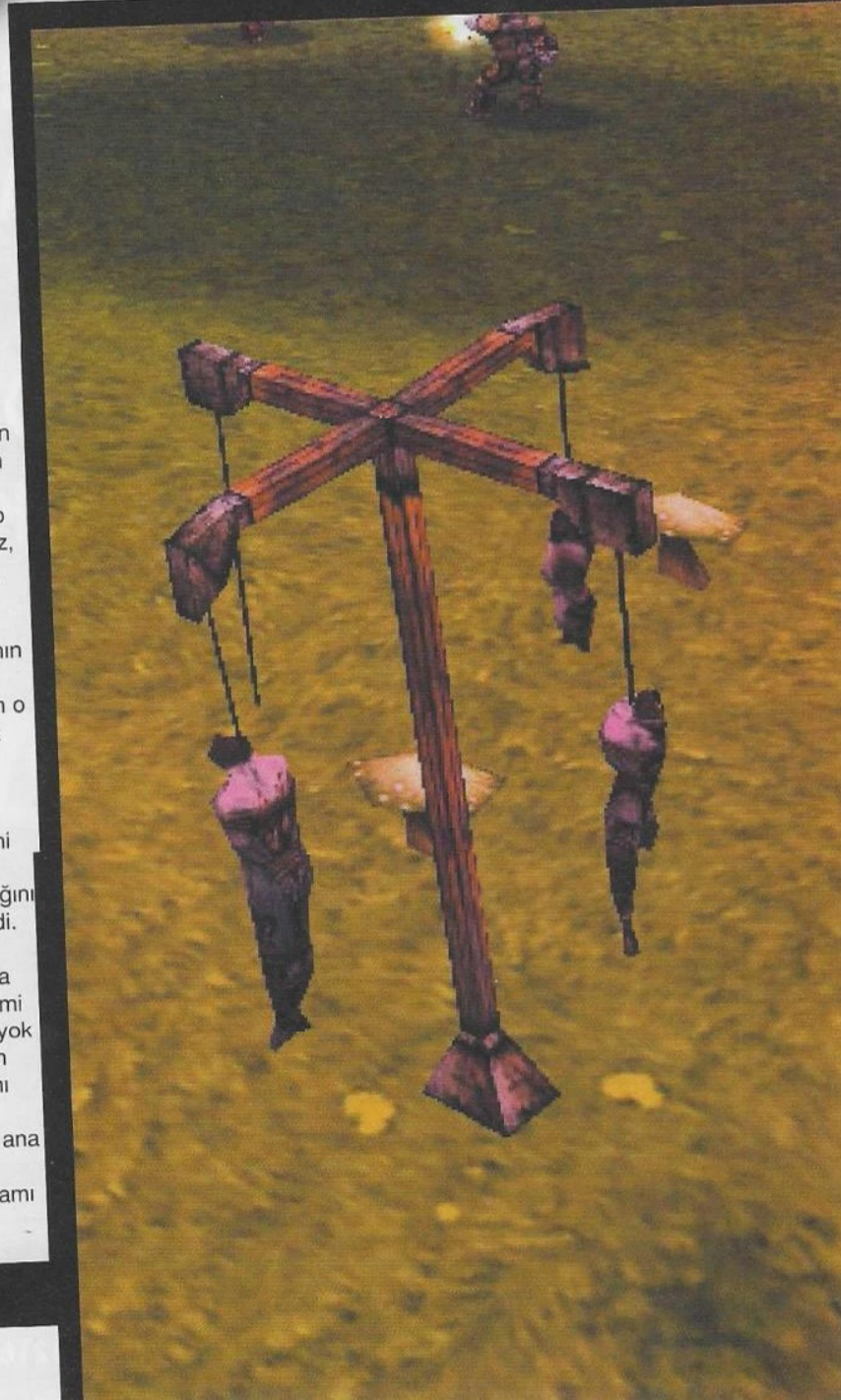
bi kaç detay vermek lazım!!

Bir kere yenilikçi bir oyundu. Taklit değildi. Her bölümü istediğiniz tarafla oynayabiliyordunuz yani. Diyelim ilk 3 bölümü Rebel'larla oynadınız (isimleri başkaydı tabii ama hatırlamıyorum, CD'si bozuldu da), sonraki 3 bölümü Imperium'la oynayabilirdiniz, yada her bölümü iki tarafla da oynayabilirdiniz. Bu, bir bölümde takılıp "aaağğbii, olmuyoo" dememeniz için konulmuş bir opsiyonda ve oyuna tat katıyordu. Sonuç olarak, bir sonraki bölümü görmenizi

Burçak Caner
bcaner@kamernet.com

Bilenler zaten bilir, bilmeyenler öğrensin hemen. Oyun piyasasının en çok tutulan oyun türlerinden biri olan real-time stratejiler arasında gelmiş geçmiş en iyi oyun Dark Reign'dir. Bu konuda kim karar vermiş, o kararı nasıl vermiş onu merak edenlere söylenebilecek tek söz, Burçak Caner'in kendi sözüne son derece güvendiğidir. Şaka bir yana (sağ tarafa mesela... hep böyle şaka bir yana denir ama hangi tarafa konacağı söylenmez, önemli halbuki) ben GameShow'da, yani eski GameShow'da yazarlığa başladığımın ikinci ayı, Kamer'de Mert yazarlara oyunları dağıtma girişimlerindeyken Dark Reign 2'yi oynarken görmüştüm. Ben o zamanlar Real-time stratejileri gerçekten severdim, zaten pek az vardı ve en güzel oyunlar onlar olurlardı, en büyük hit'ler RTS'lerden çıkardı. O yüzden büyük bir heyecanla oyunu yazmak istediğimi, gerekirse ona bir yemek ismarlayabileceğimi söyledim (bak tecrübesiz yazar, kendisini ağırdan satmayı bilmiyor). O da herhalde zaten o kadar zor oyunu bitirip tüm bölümlerini açıklama işini kime kalamayacağını düşünüyor olacaktı ki, hem yemek yedik hem de oyunu verdi. Eve gidip oynadığımı ve çok zorlandığımı, fakat bir türlü bırakmadığımı hatırlıyorum. 5. Bölümde, 30 dakika boyunca üssü savunma görevinde takıldığımı ve bir türlü geçemediğimi hatırlıyorum. Kamer'i arayıp "abi geçemiyorum, cheat falan yok mu" dediğimi utançla hatırlıyorum. Netekim Engin de "Senin kafanı kırarım" diyerek oyuna daha bir şevkle motive olmami sağlamayı bilmişti.

Dark Reign hakkında söylenebilecek sözler, gerçekten şu ana kadar yapılan (hala) oyunların, yani RTS'lerin en iyisi olduğudur. Bu konuda yazılacak her türlü metnin altına imzama atarım. Neden dersiniz...



Yine şöyle "okunması güzel" tatta bir yazı yazmak istediğim için ayrıntılara girmeyi uygun görmüyorum

engellemiyordu ama yine de bedava bölüm geçmenizi de sağlamıyordu, bu açıdan çok iyi bir sistemdi. Daha sonra bazı oyunlarda da, mesela Total Annihilation, bu sorun sebebi ile kaybettiğiniz bir bölümü bile geçme imkanı sağladılar, ama o durumda da ilerleme hissinden mahrum kalıyordunuz. Bunun üzerine bazı oyunlarda oyunu inanılmaz derece kola yapmayı denediler, mesela Earth 2140'da, ya da KKND'de. Fakat bu da bir çözüm değildi çünkü oyun zevk vermez hale gelmişti. Zaten ondan sonra çıkan seri oyunlarda bu oyunlara tepki olarak inanılmaz derece zor olmaya başladılar, ki KKND 2 asla bitmeyen görevleri ile buna örnektir. Her neyse. Oysa bakmaları gereken, biraz geride, Dark Reign'di, tabii bilemediler.

Ayrıca Dark Reign kimi oyun öğeleri ile yine son derece yenilikçiydi. Bir kere, "oyunda işe yarayan atraksiyon" öğelerinin hepsini ama hepsini onlar yarattılar. Yani, demek istediğim, bir çok oyunda öyle güzel falan gözüken, ama aslında hiçbir işe yaramayan üniteler vardır. Kullanması çok zevklidir ama oyuna yardımı olmaz. Hah işte, Dark Reign'de işler öyle değildi. Örneğin, Scout adlı ünite, çevredeki ot, böcek, kılığın girer, yani Morph olur, sonra da düşman üssünü gözetleyebilirdi. Yani düşmanın sıkça geldiği bir yere bir scout koyarsanız onların geldiğini görebilirdiniz. Tamam, şimdi bu ne işe yarıyor diyebilirsiniz. Zaten Dark Reign'in de farkı buradaydı. Kimi ünitelerin de Phasing, yani toprağın altına gömülme özelliği vardı. Fakat bu durumda üstlerinden geçenleri göremiyorlardı. İşte siz öyle bir yerlere gömülüp, bir scout'u da oraya bir yere saklarsanız, o zaman sürpriz saldırılar yapabiliyordunuz. Ayrıca bu Rebel'ların, vur-kaç taktiği fikrine de son derece uygundu. İlerleyen bölümlerde, Scout ile aynı özelliklerle ormana saklanabilen Sniper'lar ile düşman piyadelerini tek atışta vurabiliyordunuz, daha sonra toprağın altına saklanmış piyadeler çıkıp tankları haklıyorlardı. Bir taraf bu kadar ufak kuvvetler ve doğru taktiklerle başarılı olabilirken, diğer tarafın da güçlü üniteleri vardı, böylece, micro-management ile uğraşmak istemeyenler macro ile de oyunu kazanabiliyorlardı. Ayrıca işler kolaylaşsın diye, ünitelere Waypoint verme işini de ilk defa Dark Reign başarıyla gerçekleştirdi, hatta mükemmel bir sistem yarattı. Tabii daha sonra Tiberium Sun bu konuda daha ileriye gitti ama yıllar sonra. Son olarak da, ünitelerinizin bazılarını "scout", "harass" gibi komutlar vererek oyunun başka yönleri ile ilgilenirken onların haritada, istediklerinizi yapmalarını sağlıyordunuz ki, bu konuda oyunun ne kadar mükemmel bir yapay zekası olduğunu da tahmin etmenize olanak yok... tabii görmediyseniz, ki o durumda zaten tahmin etmek yerine hatırlamak deyimi uygun olacaktı, yani ben yanlış cümle kurmadım, gerçekten tahmin etmenize olanak yok.

Her neyse, işte Dark Reign böyle bir oyundu. Şu ana kadar çıkmış kesinlikle en iyi RTS.

Ve işte yakında bu oyunun ikincisi, Dark Reign 2 adıyla (güzel ad seçimi) piyasaya sürülecek. Firma yine Activision, ekip yine aynı ekip. Neler bekleyebileceğinizi biliyorsunuz zaten.

Kötü bir haber olarak, oyunun tamamı ile 3D grafiklere sahip olacağını, ve oyunun da üç boyut üzerinde oynanacağını hatırlatmalıyım. Yani sadece basit grafik hileleri değil, tamamı ile gerçek bir üç boyutlu oyun motoru içinde olacağız. Şimdi bunun neresi kötü diyebilirsiniz. Birincisi, 3D grafiklerde realizm konusunda başarılı insanların bilgisayar piyasası içinde olmamasından dolayı, genelde her 3D grafikli oyun sahte gözüküyor. Bana bu konuda bilinmesi gerekenleri, realizm nedir onu falan Polat anlatmıştı da, şimdi hatırladım, bunları bilen arkadaşlarım olduğuna seviniyordum. İkinci önemli eksi nokta da, böyle bir oyunu çalıştırmak için, gerçekten çok iyi bir bilgisayara sahip olmanız gerekeceği.

Oyunun senaryosu en güzel bilimkurgu filmlerine taş çıkartacak kadar güzel. Ben işim-gücüm yokmuş gibi tamamını okudum, zira tamamını derken, gerçekten oldukça uzun olduğunu (sayfalar) söylemeliyim. Ayrıca büyük bir özenle yazıldığı belli. Ne yazık ki konu bundan 300-400 yıl ileride geçiyor (ben 20 yıldan sonrasını göremeyecek kadar günümü bağlı bir insanım). Yine de bir şans verin derim ben, eğer siz de benim gibi gelecek konulu filmleri sevmeyenlerdenseniz. Ha bir de nüfus artışı hakkındaki görüşlerinizi bana yazabilirsiniz, zira bu konuyla da ilgisi var, ve sizin görüşlerinizi öğrensem fena olmaz.

Eski Dark Reign'deki her şey bu oyunda da mevcut olacaktı en son duyduğumda, umarım bu konudaki sözlerine sadık kalırlar da yine süper bir oyun oynarız.

Yine şöyle "okunması güzel" tatta bir yazı yazmak istediğim için ayrıntılara girmeyi uygun görmüyorum. Zaten hemen herkesin bir Net'e erişim şansı olduğunu bildiğim için, orada okuyabileceklerini buraya çevirmek yerine, kendi yorumlarımı ve olayın geçmişini anlatmayı uygun buldum.

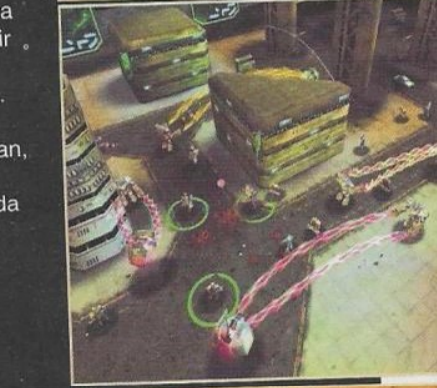
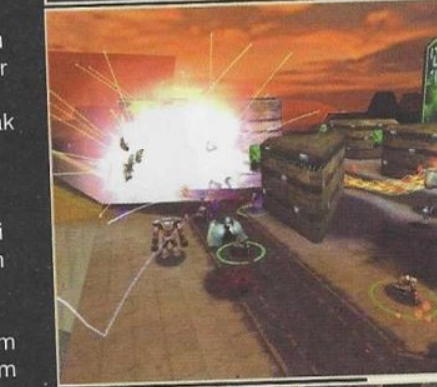
Dark Reign 2 hepinizin sabırla beklemesi gereken bir oyun olduğunu düşünüyorum. Benim bilgisayarım onu çalıştırmaya yeter mi bilmiyorum ama, eğer yetecek olursa kesin oynayacağım, ya da belki yeni bilgisayar alırım. Ne kadar güzel bir oyun olduğunu düşünün yani.

Diyorum, ve artık olay mahallini terk ediyorum. Hepinize, televizyonlarda, sokağın ortasında öldürülen insanların ölmesinin iyi olduğu anlatılan, onları kurtarmaya çalışanlara kalasla vuranların olduğu bir ülkede yaşamınızı sürdürmek zorunda olduğunuz için iyi şanslar diliyorum, bu konudaki kinamamı yaptıktan hemen sonra yazıyı kapatıyorum. Yazı kapanmıştır.

Burçak Caner 'TheShoeMaker

DARK REIGN 2

TANITIM 17



DİKKAT

Oyun, her 3 resimde de görüldüğü gibi "gore" filmlerinden kat kat fazla şiddet sahneleri içermektedir. Bu yüzden...

Yine bir Salı günü, tuttuk Kamer'in yolunu(ben ve silah arkadaşlarım). Hepimizin niyeti saatlerce Counter Strike oynamak. İnanın Counter Strike'a başladım başlayalı, hiç bir oyundan zevk alamaz oldum(Q3A hariç, ama onu da oynayan kalmadı çevremde). Aslında çok basit iki takıma ayrılıp, biraz stratejik bir team deathmatch'ten farkı olmayan bu HalfLife modunun benim en etkileyici yanı gerçekçi ortamlarda ve gerçek silahlarla oynanıyor olmasıydı. En büyük sorun ise CS'nin sadece multiplayer oynanabilmesi ve bot desteği olmaması nedeniyle evlerimizdeki İnternet bağlantısı hızlanana kadar(KabloNET yetkililerinden şikayetçiyim! Acilen benimle kontak kursunlar ayıptır günahtır!) evden CS oynama şansımızın bir keleşinin benim kadar yaşaması kadar düşük olmasıdır. Uzun lafın kısıası "Haftada bir, bilemedin iki defa counter strike oynamak yetmiyor!!!!" naraları atarken resmen imdadıma yetişen bir oyun çıktı, Soldier of Fortune.

Bu kadar abarttığıma bakmayın siz, ben sadece oyunu bitirdikten sonraki ara gaza gelmiş psikolojiyle gecenin 1'inde yazmaya başladım bu yazıyı. Polat'da sağolsun kolaylık gösterip bir gece uzattı süremi ama, yok ben bu gece yazayım. Hazır oyunu bitirmiş olmanın getirdiği motivasyonu da yakalamışken bu havayı boşa sarfetmek hiç güzel bir iş değil.

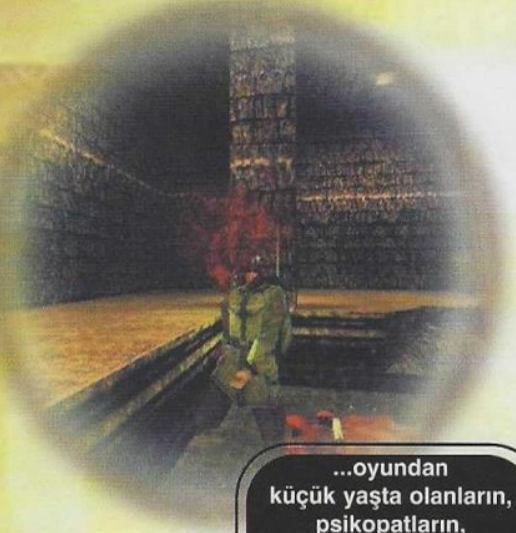
Neyse, oyuna bu gidişle hiç giremeyeceğim galiba. Yazının 10'da birini bile bitirmedimden biraz daha laf salatası yapabilirim. Bu ayın kara listesinde iki isim var: 1- KabloNET, 2-Yabancı oyunların Türkiye dağıtıcıları. KabloNET benim oturduğum yere altyapı kurmamış olması nedeniyle benim iletişim özgürlüğümü kısıtlıyor. Düşünsenize bir günde 600-700MB veri çekebilecek kapasitedeyken modemimin ve telefon faturamın kısıtlamaları yüzünden 10MBları bile zor görür oldum. Derhal

soldier

2000 yılının belkide en
Soldier of Fortune

Burak BAYBURLU

evilone@gsmnet.com



...oyundan küçük yaşta olanların, psikopatların, şizofrenlerin, deli ve manyakların kesinlikle uzak durmaları...

gerekmektedir. Ama sanırım bu uyarıya kadar herkes oyunu çoktan alıp oynamıştır bile. Halbuki toplum huzuru ve sağlıklı



beyinlere ne kadar hasar verdiğini kimse anlamıyor. Aslında bu oyunu yapanların beynini dağıtacaksınız (hayır biz iyiyiz!!)

evime KabloNET çekilmesini isteyedurayım, bu ayın diğer kara liste elemanı da dergimize reklam vermeyen oyun distribütörleri. Aslına bakarsanız Türkiye'de kopya oyun gerçeği ile karşı karşıya kalan bu firmalara en büyük desteği biz vermeye çalışırken (vallahı billahi, Kamer orijinal oyun dolu) onlar bize ufak bir desteği bile çok görüyorlar. Teke teke saymak yerine genel olarak kara listeye aldım hepsini. Tabi dergidekileri benim görüşlerim bağlamaz o ayrı mesele.

HAYATIMDAN BEZDİRDİN BENİ YAZAR PARÇASI! ANLAT ARTIK ŞU OYUNU!!!

Tamam sus... Anlatacağz herhalde! SoF(bundan sonra böyle) tam bir aksiyon oyunu. Şahsi kanaatime göre oyunu görmemek bir kayıp midir sorusunun cevabı ise EVET olacaktır. İlla "bol adam öldürmeli FPSsever" olmanız gerekmiyor, çünkü oyun şu güne kadar kullanılmış en gelişmiş motion capture ve iskelet sistemini kullanıyor. Sanırım HalfLife'tan bu yana "gelişmiş iskelet sistemi" "süper moşın kepçir" türü sloganlarla gelen oyun pek fazla oyun yoktu. Kaldı ki oyunda ön plandaki tek öğe: gerçekçilik. Öyle ki arcade havadan uzaklaştırmak amaçlı, deathmatch ayarlarının içinde "gerçekçi hasar almak" gibi seçenekler bile var ki, bu da CS'de gördüğümüz bir özelliği.

Oyunu illa bir başkasıyla karşılaştırmak gerekirse, HalfLife: Opposing Force olmalı sanıyorum. Benim gibi bir FPSsever biri için büyük bir ayıp sayılabilir ama, ben bu oyunu oynamadım. Oynayanlara göre "çok iyi bir eklenti" olan bu oyunu

oynayanlar sanırım aynı tadı yakalayacaklar.

Şimdi biraz teknik konuşalım oyunun konusuna geçmeden önce. Yazılarıma dikkat edenler bilirler, oyunların teknik gereksinimleri üzerinde çok atıp tutarım genelde. Bu oyunda da atıp tutmam gerek çünkü oldukça yüksek sistem gereksinimleri var. Bir kere 233Mhz altı ve 64MB'dan daha az hafızası olan bir bilgisayarınız varsa, oyunu satın almayın! Gerçekten çok zorlanmanın ötesinde çalışmama riski olacaktır. Gidin bir netcafede deneyin, çok vazgeçilmez bulursanız oyunu ona göre upgrade mevzusunu tartışırız. 3D kartınız(OpenGL veya Glide desteği gerekli) olması gerektiğini söylemiyorum bile. Grafik motoru olarak id Software'in HalfLife, KingPin gibi oyunların firmalarına pazarladığı Quake2 motoru kullanılıyor. Ancak aradan geçen zaman nedeniyle motorun geliştirilmesi ve zamane oyun motorlarına ayak uydurması da söz konusu olmuş.

Karakter animasyonları konusunda oldukça iddialı bir firma ile çalışılmış: House of Moves. Bu firmanın adını duymamış olmanız çok doğal ama daha önceki çalışmaları arasında NBA2000, DeltaForce, Swat3 Rogue Spear, Heroes of Might&Magic 3 gibi tüm zamanların klasikleri yanında benim şu güne kadar izlediğim(daha FinalFantasy8'i izlemedim bunu da hesaba katın) en iyi ara demolara sahip oyun olan Tekken3'ün de bulunduğunu söylersem eminim sizler için yeterli referans olacaktır.

Oyunun en iddialı olduğu alana gelirse, yani modelleme kalitesine, bu iddianın hiç de yersiz olmadığını oyunu

of fortune

çok beklenen oyunu geldi ve ortalığı kan revan içinde bıraktı. yepyeni oyun sistemiyle SOF çok iddialı

The Ghoul Rendering System

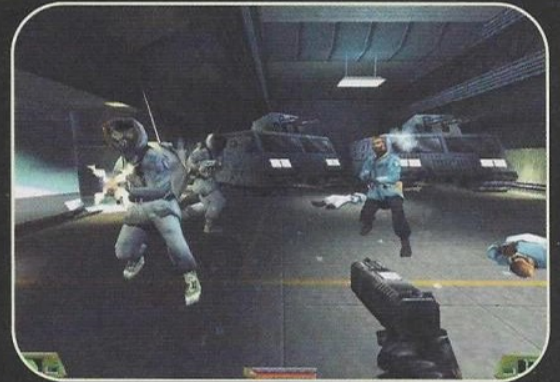
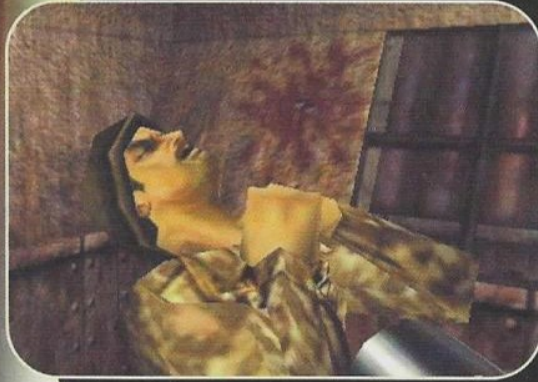
GORE ZONES:
Her objeye yerleştirilen 26 farklı bölge de sizi gerçekçi bir şiddet bekliyor. Kan çıkması garanti.

Kana Kan:
İşte oyunun şimdiye kadar yapılan en kanlı oyun olduğunun garantisi

Gerçekçilik:
Sistemin en büyük özelliği. Vurulan her obje tepki veriyor. Mesela sürünüyor, kıvraniyor...

iskelet sistemi:
SOF'un iskelet sistemi Half Life'dan bile güzel olduğunu söylüyorlar..

"oyunun yapımında John olması büyük



oynayanlar hemen farkedecektir. Quake2 motoruna entegre ettikleri GHOUL isimli modelleme tekniği sayesinde düşmanların ve tüm oyuncu modellerinin vücutları 26 ayrı parça olarak ele alınıyor. Bu bölgelere verilen hasara göre modelin görüntüsü değişiyor. Aydınlatmaya getirdiği yenilikler, yüksek animasyon kalitesi gibi özelliklerle birleşince Ghoul, görsel olarak gerçeğe çok yakın görüntüler yakalanmasını sağlamış oluyor. Özellikle metallerdeki yansımalar olağanüstü güzel olmuş, ellerine sağlık dedirttiler.

GHOUL, MOTOR, İSKELET DEDİN KAFAMI ŞİŞİRDİN İYİCE!!!

Aslında pek çok kimsenin bu gibi teknik bilgileri de önemseydiğine inandığım için güzelce anlatayım dedim. Rahatsız olan varsa mail filan atmasın cevap falan vermem (umursamaz yazar tribi). Oyunun teknik altyapısından bu kadar bahsettikten sonra biraz da kimin için uygun olduğunu tartışalım isterseniz. SoF, çok yoğun ve

gerçekçi şiddet içeren bir oyun. Ve veli kilidi (parental lock) olmadan oynandığı takdirde küçük çocukların körpe beyinlerini çok kötü bir şekilde kirletebilecek bir oyun. Ateş ettiğiniz silaha ve yere göre adamların kafaları patlıyor (çok gerçekçi bir şekilde), kolları bacakları kopuyor (kemiğine kadar görebiliyorsunuz!!!) hatta gövdesi ikiye ayrılıyor. Sırf bunlarla kalsa yine iyi (kalmıyor ama), bir de ölmek üzereyken kıvranan diz çöküp yalvaran karakterleri düşünürseniz oldukça tehlikeli. Ben buradan uyarıda bulundum sayın veliler, çocuğunuzun bir psikopat olmaması için bu oyunu oynarlarken şiddet seviyesini düşürün ;)

Bol şiddetli müthiş gerçekçi grafikli bir komando oyunu SoF. Oyunun yapımında danışman olarak tutulan John Mullins ise oyunun asil silahı! Neden dersiniz, John Mullins, BM tarafından tutulan ve anti-terör timlerinin örgütlenmesi konusunda 10 küsur senedir

çalışan bir paralı asker(ya da Raven Software'e göre danışman). Oyunun yapımı sırasında kendisinin askeri tecrübelerinden modellemeye kadar her alanda destek alınmış John Mullins'ten. Yani oyun boyunca yönettiğimiz kahraman da Duke Nukem ya da Lara Croft gibi "zahiri" kahramanlar değil, gerçek bir paralı asker, John Mullins! Bu özelliği ile sizin ilginizi ne kadar çeker bilmiyorum?

İşte bunca artının yanında oyunda bir sürü de silah var. Bunların hepsi hemen hemen gerçekte de olan silahlar(biri hariç). Ancak isimleri sanki biraz "uydurma" gibi. Buna sebep olarak da telif haklarını gösteriyor oyun yapımcıları. Yurtdışında 50 dolara sattıkları oyunu sanki çok ucuza satıyormuş gibi "eğer silahların orjinal isimlerini kullansaydık çok yüklü miktarda telif hakkı ödemek zorunda kalacak ve oyunu bu fiyatın üzerinde satmak zorunda kalacaktık" diyorlar. Sanırım Türkiye'deki kutulu versiyonu daha ucuza satılacaktır.

Az önce silahlar demiştim, hazır yeri gelmişken biraz bahsedeyim silahlardan. Toplam 12 silah olması nedeniyle bence türünün en zengin oyunu SoF. İşte bu 12 silah:

1) The Pig Sticker: En basit silahınız bir bıçak. Zorda kaldığınızda alternate fire butonuyla fırlatmanız da mümkün. Daha sonra yere düşen bıçakları toplamamız gerekecek çünkü bu silahın mermisi, kendisi ve toplam 6 tane var elinizde.

silahı. Düşünsenize 600metre ötede sakın sakın duran ve sizden haberi bile olmayan bir nöbetçiyi alnının ortasından vurup arkasına kan fışkırmasını görmekten daha zevkli ne olabilir ki?(dedim size oyun insanın bilinçaltını filan etkiliyor diye)

6) Bulldog T-31 Suppressed SMG: En yüksek ateş etme hızına sahip bu silah, sanki biraz susturuculu tabanca gibi duruyor. Dakikada 1200 mermi atabilen Bulldog T-31, düşmanlarınızın canını bayağı yakacak gibi. Menzili düşük olmasa çok iyi bir silah olabilirdi.

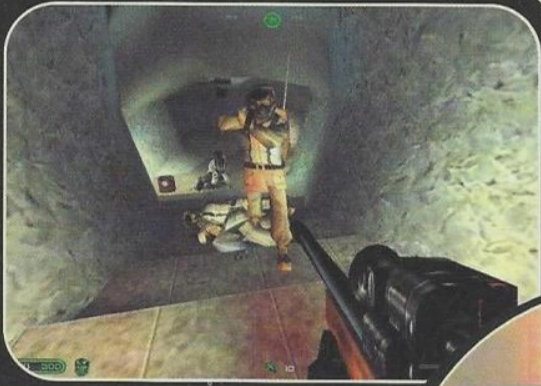
7) Raptor SMG: Bu sub machine gun oyundaki diğer smg'ye göre biraz daha hantal ve dakikada 240 mermi hızda ateş ediyor. Ancak serilikten kaybettiği yarışı, daha sağlam zarar veriyor olması ile önde bitiriyor. Başlarda en büyük yardımcınız bu silah olacak.

8) M-75 Guardian HMG: Bu ağır makineli tüfek benim kişisel favorim. Bir kere çok uzun menzili var, dakikada çok güçlü 1000 mermi ateş edebilme yeteneğine sahip, bol gürültü yapıyor olsa da inanılmaz etkili ve alternate fire'ı güçlü bir el bombası(adamlara ateş edip üzerlerinde patladığında düşmanlarınız yanarak ölüyor). Son bölümlerde uzaktan tek vuruşta kafa dağıtmada kullandım, sizlere de tavsiye ederim.

9) HeavyHitter H-24 Slugthrower: Çok büyük bir hızla iri metal parçaları fırlatan bu silahla pek çok düşmanınızı bir vuruşta paramparça edebilirsiniz. Ancak ilerleyen bölümlerde düşmanlarınız çok güçlü bir hale geliyor ve vücuttan 3-5 mermi darbesi almadan ölmüyor. Bu silahın bir de splash damage'ı var ki kendinize de zarar verme riskiniz var. İkincil ateşi kör eden güzel de bir el bombası. İkincil favorim.

10) M343D FlameGun: Herkesin bildiği alev püskürtme silahı. Çok dehşet verici bir ölüm sağlıyor düşmanlarınıza. İkincil ateşi dev bir ateş topu atıyor. Ben hemen hemen hiç kullanmadım oyun boyunca, belki merminiz kalmazsa kullanılabilir.

Mullins'in yanımızda avantajdı. Kendisi oyuna çok şey kattı"

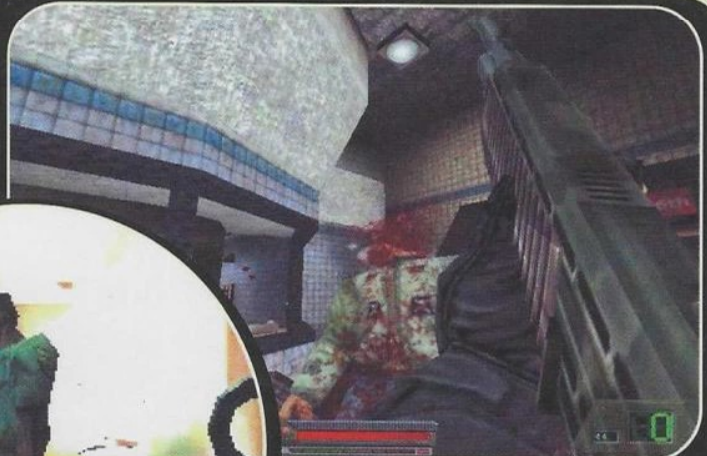


2) The Black Panther: Bu ise bildiğimiz şarjörülü tabanca. Dakikada 40 atış yapıyor. Tek tip ateş edebiliyor o da tabiri caiz ise "tak tak tak" şeklinde. .9mm mermi kullanıyor. Çok etkili değil, mecbur kalmadıkça kullanmayın bu silahı.

3) The Silver Talon: Direk aklıma CS'deki Desert Eagle geldi. Neredeyse aynısı. Çok güçlü ancak biraz hantal(dakikada 24 atış) bir 44 kalibrelik tabanca. Texas malı ve tek tip ateş edebiliyor.

4) B-42 Berserker: İşte FPS oyunlarının vazgeçilmez silahı: pompalı tüfek. Daha dünkü çocuğun bile bildiği bu silahın kuşkusuz iki güzel özelliği var: 1- Tek noktaya değil bir bölgeye zarar veriyor. 2- Oldukça seri. Başlarda en iyi silahınız bu!

5) The Eagle Eye: En iyi silah derken kartal gözünü unutmuşum. Oyunun kuşkusuz en gaz



11) M20A2 Flash: İşte gerçek RL bu :)))) Bir defada 4 roket alabiliyor ve attığı roket öldürdüğü adama değişiyor. Quake tipi RL kullanıcılarına biraz garip gelecektir. Alternate fire ile toplu katliam yapılabilir, peşpeşe 4 roketi birden atıyor.

12) R22 Microwave Pulse Emitter: Gerçekten oyuna herhangi birşey katmamış hatta götürmüş bir silah. Nasıl desem, oyundaki bilgilere göre zaten fantastik birşey, güya gizli örgütlerce üretilmiş ve BM tarafından insan üzerinde kullanımı yasaklanmış bir taşınabilir mikrodalga fırın. Uzun süre ateş etmek ve kızartma yapmak gerekiyor. Ayrıca geldiğinizi 10 metre ötedene bile duyarlar. İkincil ateş ile deli gibi patlatıyor insanları, görmeye değer.

HA ŞÖYLE! YOLA GEL!

Tamam işte silahları anlattım. Bu bilgilerin çoğu oyun sırasında "Tab" tuşuna bastığınızda gelen ekranda da var. Ayrıca her silahı deneyip

hangisinin kontrolü hoşunuza giderse onu kullanın. Eminim sizin da kafanıza yatan bir silah olacaktır. Başta bütün silahları alamıyorsunuz. Bölümlerde ilerledikçe bazılarını yerde buluyor, bazılarını da satın alarak elde edebiliyorsunuz. Ayrıca zorluk derecesi arttıkça taşıyabileceğiniz silah sayısına bir sınır da gelebiliyor. Bu gibi durumlarda elinizdeki fazla silahı atıp yerine yerdeki diğer silahı almanız gerekiyor.

"Aman tanrım! bu ne vahşet

Her görevin başında silah almak için "The Shop"a gidiyorsunuz. Burası bir mağaza görünümünde olsa da Sam isimli arkadaşa parolayı söyleyince(kendisi söylüyor) beraber gizli geçitlerden geçip örgütün karargahına giriyorsunuz. İlk parola mesela oyuna

MINİ TEST

(Yeni bir başlangıç)

Bir kaç ay önce şıklara kaptırdığım Mini Test tekrar başlıyor. O şıklar neden bilmiyorum bi anda kazan kaldırdılar ve bende kaçmak zorunda kaldım. Ama şimdi hepsi ölü ve bende onurumu kurtarmanın sevinci içinde yeni testime başlıyorum:

Gözüpek ve cesur (aynı şey) bir asker misiniz yoksa korkak ve ödleğ bir tavuk mu?

1- Askere gidiyorsunuz ve baş komutan size iki seçenek sunuyor: ya mutfakta patates soyacaksınız ya da mayın tarlasında kontrol yapacaksınız. Hangisi?

- a- Ne ölüme gel, ne de ölüme geliyim
- b- Ne sen sor, ne de ben söyleyim
- c- Ne patatesleri soyar ne de mayın tarlasına atarım (bu ne be?)

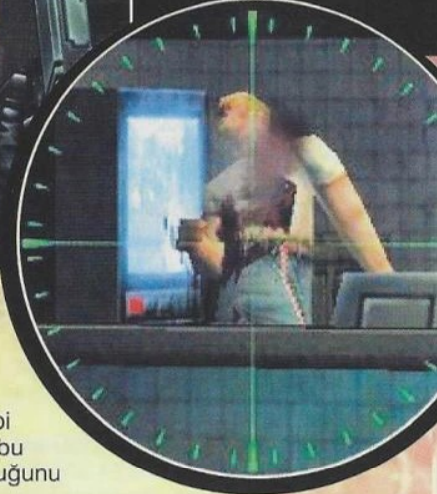
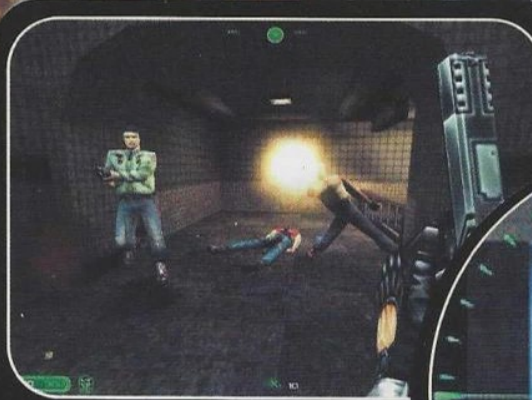
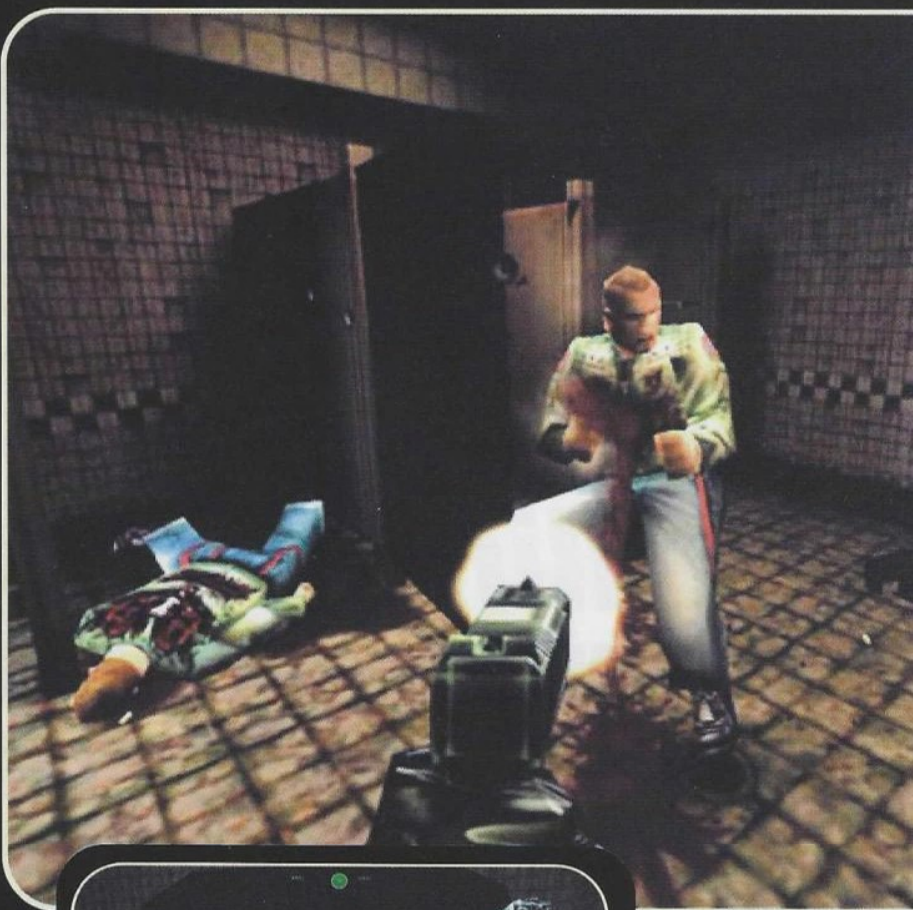
2- Bir düşman nöbet tuttuğunuz yere kadar gelmiş kapıyı çalıyor (evet kapı!), parolanız ne olur?

- a- Şişe - Git duvara işe
- b- Tren - eeee... şey... öldürün hemen!
- c- user: Meg - Password: Kamer (Meg'in Internet Account'u :))

3- Hiç bir sebep yokken arkadaşınız sizi öldürüyor ne yapar... ay bi dakika saçma oldu. Diyelim koruduğunuz kale barbarlar tarafından ele geçiril... aa? ne oluyo bana? neyse anladınız...

- a- Hiçbir şey anlamadım
- b- Testin sonucunu değiştirebilecek kader sorusu bu. Ben bunu anladım
- c- Cevabım hayır

Sonuç: Eğer "a" şıkları çoğunluktaysa tavuk değilsiniz ama asker de değilsiniz. Test'in en ilginç yanı buydu. "b" ve "c" şıkları buraya kafa karıştırmak için konuldu. Ve amacına da ulaştı. Ne var? Bu test en güvenilir testlerden geçmiştir...



adamlar iki dakika sonra kalkıp yürüyor.

3) Angel R-43 Light

Amp. Goggles: Gece görüş gözlüğü. Hani şu filmlerde ekran yeşil gözükür hava aydınlıkmiş gibi olur ya. Yeni pek çok oyunda var bu aksesuar. CounterStrike'ta da olduğunu söylememe gerek yok herhalde?

4) C4 Plastique: Zaman ayarlı plastik patlayıcı. Oldukça etkili ama oyunda kullanım alanı sınırlı. Zaten ağır makineli ile kırabileceğiniz çatlak duvarları neden bunlardan bir tane harcaııp da kiralım bilmiyorum. Gene de seveni vardır herhalde.

5) Field Medical Kit: Cephede kanayan yaranıza pansuman yapmak isterseniz bu ilk yardım seti her derdinize deva olacak gibi. Yine de iki saniyede iyileşip yürümek oyunun gerçekçiliğini düşürmüş sanki. Ama bu olmasa oyun oldukça sıkıcı olabilirdi.

ALT TARAFI İKİ ÜÇ ZİMBİRTİ ANLATACAK AMMA LAF

adını veren derginin bilmemkaçıncı sayısını verir misiniz şeklinde. Silah seçtikten sonra deploy diyerek oyuna başlıyorsunuz. Bilgisayardan sadece silah satın almadığımızı da hatırlatayım. Satın alabileceğiniz ve bulabileceğiniz malzemeler şunlar:

- 1) HE-36 Frag Grenade: 30 metre mesafeye kadar atabildiğiniz, pimini çektikten 5-6 saniye sonra patlayan bir el bombası. Parça tesirli ve 15 metre yarıçaplı bir dairenin içindeki herkese zarar verebiliyor. Yer yer işe yarayabilir, ona siz karar vereceksiniz.
- 2) Flash Pak: Fiziksel hasar vermese de geçici körlüğe sebep olan bir bomba. Hatta zaman zaman retinal yanıklar yüzünden kalıcı körlüğe bile neden olduğu oluyormuş. Ama oyun bu,

bu ne şiddet! Neden?"

(Ertunç'un oyunu ilk gördüğünde sarfettiği sözler)

SALATASI YAPTINI? BİTİR ŞU YAZIYI DA YIKIL KARŞIMDAN!

Neredeyse yazının sonuna geliyorum halen anlatacak pek çok şey var. Oyunun bölüm sayısı 31, toplam 10 görev var. Görevler NewYork'tan Tokyo'ya, Irak'tan Sibiry'a birbirinden farklı otantik ortamda geçiyor. Adamımız John'a Hawk isimli bir yarma eşlik ediyor. Onun dediklerine dikkat etmek ve onu vurmamak birincil görev resmen. Eğer Hawk'ı öldürürseniz veya Hawk ölürse görevi kaybetmiş sayılıyorsunuz(bir yer hariç hehehe). İsterseniz hazır başlamışken size ufak tefek önerilerimi sıralayım böylece hem adet yerini bulsun hem de yazıyı mutlu sona bağlayım.

- * Dedim ya, Hawk ölmemeli. Hatta bir görevde Hawk'ı savunuyoruz onlarca askere karşı.
- * Hawk'ın dışında fazlaca gariban da öldürmeyin. Hatta bazı bölümlerde işinize yarayacak bir sivil ölünce görevi başaramamış sayılıyorsunuz.
- * Küçük Dekker(nam-ı diğer Sabre) ölecek, tabi abisi intikam alacak filan. Aslında o metro basma olayı da küçük bir terörist grubunun değil çok güçlü ve sağlam örgütlenmiş bir organize suç teşkilatının işiymiş falan filan. Hikaye değişik bir şekilde gelişiyor ve kendinizi Sibiry'a da kafa uçururken Irak'ta soğuk terler dökerken bulabiliyorsunuz.
- * Oyun aşağı yukarı nereye ilerlemeniz gerektiğini hissettiriyor. Oyun başlarındaki brifingleri okumanız bile oyun sırasında "Tab"a basıp görev bilgisi alın. Üstteki hikayelerden sonra iki üç satırda tam olarak neler yapmanız gerektiği yazılacak(farklı renktydi yazılar sanırım kırmızı). İşte bunlardan anlayamadığınız olursa(ki eminim olacak çünkü herkes İngilizce bilmiyor) bana ya da Polat'a mail

kilitli. Zaten özel timden bir komando olsaydınız eminim siz de havalandırma veya kanalizasyon borularından girmeyi, kapıdan elinizi kolunuzu sallaya sallaya girmeye tercih ederdim(ne diyorum ben ya?? Ne özel timi???)

* Oyundan daha fazla zevk alabilmek için snipercilik oynayın arada bir. Oldukça zevkli oluyor sadece 6 mermide 6 adamı birden yere sermek :)

* Her adamı öldürmeye çalışmayın, genelde uzaktan size ateş eden biri varsa, emin olun az sonra onun yanına gideceksiniz. O zaman öldürürsünüz.

* Kırmızı varillerden bahsettim değil mi? Ha bir de kasalar var... Onlara da ateş edin(açık renk olanlar) ve kırın. Irak'ta bir bölümde gizli geçit çıkarıyorsunuz.

* Rakiplerinizi mümkün olduğunca ölümcül yerlerden vurun. Yani göğsünden üç darbeye ölecekken boğazına yediği bir mermi ile ölebiliyorlar. Bunu da Ghoul sistemine borçluyuz.

* Ne kadar çok adam öldürürseniz o kadar iyi, çünkü ölen her adam cebinize çil çil dolarlar olarak dönüyor. Tıpkı CounterStrike'taki gibi(kafayı takmışım ben CS'ye).

* Oyundaki sinematik animasyonları izleyin. Her ne kadar görüntü kalitesi sisteminizin özelliklerine bağlı olsa da özellikle görev hakkında çok faydalı bilgiler verebiliyor.

* Düşmanlarınızda yapay zeka diye birşey yok. Tamamen önceden belirlenmiş şeyleri yapıyorlar(scripting olayı). Yani bir yerde fazlaca askerle karşılaşırsanız, kaçıp mermi filan ayarlayıp geri geldiğinizde askerler yine orada oluyor. Kovalama filan yok. Bir de eğer siz bir yerden geçerken bir patlama olduysa veya yer yarılmış da içine girmişseniz, o işte sizin bir suçunuz yok. Oyunun oynanış şekli böyle. Bir nevi aksiyon filmi gibi belli bir senaryo dahilinde tutmaya çalışıyor sizi.

* Bu kadar konuşup oyunun son adamını nasıl öldüreceğinizi söylemeden bırakmak olmaz... Yoksa olur mu? Heheh

söyleyeceğim tek şey, herkesin bir zayıf noktası olduğudur. Benim görüşüm sniper veya ağır makineli tüfek ile kafasını uçurmanız. Ama bu hiç kolay olmayacak.

Yazının sonuna gelirken, gerçekten eğlenceli, damardan bir aksiyon oyunu ile karşı karşıya olduğunuzu tekrar edeyim. Multiplayer özelliklerini test edemesem de haritaların ve ayarların CounterStrike gibi bu türün en çok beğenilen oyununa kafa

tutabilecek kalitede ve 32 kişiye kadar aynı anda oynamaya imkan tanıyor diyerek özetleyebilirim. Özellikle Raven Software haritası sizin için de benim için olduğu kadar sürpriz olacak. Türü sevenlerin kesinlikle kaçırmaması gereken, türe ilgi duymayanların da en azından bir defa görüp "vay be" diyecekleri türden bir oyun Soldier of Fortune.



1 CD

FİRMA: Activision

TÜR: FPS

SİSTEM:
P200 64 Mb Ram/ 700 Mb HD/
Win 95-98/ 3D Accelerator

Bu oyun geldi ve anında en çok oynanan oyun oldu. Adamlar baya uğraşmışlar ve güzel bir oyun ortaya çıkarmışlar. Fakat oyun çalışmak için 3-4 3D kart birden istiyor (ehe abartık yine)

% 90

atabilirsiniz. Ama aman diyim küstah ve kaba mailler atmayın, düşünürseniz hiç tanımadığınız birinden gayri resmi ve "şunu da söyle bunu da söyle ben okurum bana söylemek zorundasın" gibisinden bir eposta aldığınız zaman eminim siz de direk delete tuşuna basıp diğer epostaya bakarsınız.

* Bazen duvarlarda ufak yarıklar veya borularda çatlaklar görebilirsiniz. Zaten bu gibi durumlarda bulunduğunuz ortamdan geriye dönüşten başka yol olmuyor, o yüzden orayı silahınızla ateş ederek kırın ve oradan devam edin.

* Bu yarıkların yanında kırmızı varil varsa, onlara ateş edin. Kırmızı variller patlıyorlar.

* Varilleri patlatmadan geçemeyeceğiniz bölümler var, bu demek oluyor ki kırmızı variller patlatılmalı.

* Kırmızı vari.... ay yok bişey. Bi sonraki maddeye geçin lütfen.

* Oyunda sürekli normal yollardan gideceksiniz diye birşey yok. Genelde kaçak gireceğiniz binaların ana kapıları hep



Serkan KUTLUBAY

skutlubay@kamernet.com

God :
"Seni dünyaya yolluyorum
Bob... Dünya kötü
durumda, Benim için ufak bir
temizlik yapıcaksın. Yolun
açık olsun!"

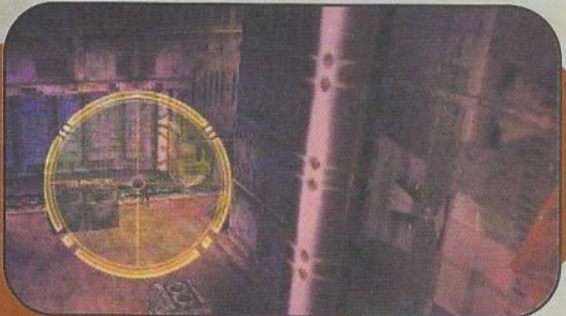




m e s s i a h

Ama bir farklılık var oyunda. Oyunu uzun süre oynamaya iten... Yine de düşünmemeye çalışın böyle şeyleri. Altında farklılıkları aramadan oynamaya çalışın. Zaten aranarak bulunacak bir şey değil. Oyunun kendisi bunu size oynadıkça verecektir. Oyunun konusuna da şöyle bir göz atarsak, Şeytan kendisini kanun olarak görmeye başlar ve Tanrı, Şeytanın peşine Bob adında bir Melek takar. Haliyle bu Melek biz oluyoruz. Peki ne yapınca oyunu bitiriyoruz? Tabii ki son bölüme kadar gelip şeytanı yenince. (Aklıma geldi bu arada, Amiga oynayanlar bilirler, eskiden Amiga oyunlarında bölüm sonu canavarı muhabbeti vardı. Şimdi yok dimi artık?) Bunun için Şeytanın hüküm sürdüğü şehre gönderiliyorsunuz. Öyle bit kadar halinizde Melek olup olmamanız pek ifade etmiyor. Direkt kafanızın ortasına mermiyi yiyorsunuz. Oyunda görebildiğiniz her canlıyı yönetebilirsiniz. Hatta bir fareyi bile. Oyunun ilerleyen bölümlerinde fareyi yöneterek, onun yuvasından içeri girip gizli yerlerden bile geçeceksiniz. Toplam yönetebileceğiniz karakter sayısı ise 40. Bunlardan bazıları; Askerler, teknisyenler, doktorlar, fareler, polisler, din adamları. Aslında oyunun büyüğü burada. Siz Bob adında küçük bir Meleksiniz. Herhangi bir silahınız yada zırhınız yok. Sadece hoplayıp, zıplayabiliyorsunuz ve yürürebiliyorsunuz. Bir de kısa mesafede uçabilme yeteneğiniz var. Bunlarla ellerinde ağır silahlar olan düşmana karşı hiçbir şey yapamazsınız, ama sizin bir kozunuz daha var. Yaşayan herhangi bir yaratığın içeri girip onu yönetebilecek özel bir gücünüz. İşte oyunun orijinalliği burada başlıyor bence. Oyunu tam olarak daha farklı yapan şey ise, Bu düşüncüyü, oyuna iyi entegre edebilmek. Shiny, bunu başarmış bence. Siz birinin içine girdiğiniz ve onu yönetmeye başladığınız zaman, Bob'un gücü otomatik olarak düzeliyor. (Bob'un gücü demek içine girdiğiniz insanın gücü demek değil. İki kişi tamamen farklı şeyler. İçine girdiğiniz insan öldüğü zaman, siz içinden otomatik olarak çıkıyorsunuz. Haliyle başka bir kurban bulmanız gerekiyor.) Bir canlının içinden çıkmak için Backspace tuşuna basıyoruz. Tekrar içine girmek için ise, yönetmek istediğimiz karakterin üzerine doğru uçuyoruz. Oyunun her bölümü ayrı bir titizlikle hazırlanmış. Toplam 12 bölüm bulunmakta. Yani 12 harika bölüm. Açıkça söyleyebilirim ki, Her kim bu oyuna kötü diyorsa, asla ona inanmayın. Kim olursa olsun... Ancak bu türden nefret eden ve zevk almayan

Geçen ay ki Ancient Conquest faciasından sonra, bu ay için de çok bir şey ummuyordum açıkçası. Nasılsa oyun kalitesi iyice düşmüş ve hep aynı konular tekrarlanırken, bir ay içinde sadece 1 veya 2 güzel oyun gelirken, bu oyunlardan birini yazabilme ihtimalimin fazla olmadığını düşünüyordum. Messiah ise bütün düşüncelerimin altüst olmasına sebep oldu. Anladığınız üzere bu ay süper bir oyunla karşınızdayım. Nedir Messiah? Ya da ne değildir? Nasıl oynanır? Gibi sorulara cevap arayalım. Oyun 2cd den oluşuyor. Bunun yanında 2. cd sadece soundtrack'ler den oluşuyor. Yani oyunun 2cd olması için extra bir uzunluk beklemeyin ama oyun zaten yeterince uzun. Bunun dışında internette okuduğuma göre, bazı bilgisayarlarda kitlemelere yol açıyormuş. Benim bilgisayarım da ise hiçbir sorun çıkarmadı. Uzun zamandır bütün boş vakitlerimde, saatlerce oynuyorum, şu ana kadar herhangi bir takılma görmedim. Oyunun çok güzel olmasına rağmen, inanılmaz bazı bug'lar olduğunu söylemek zorundayım. Mesela Yönettiğiniz karakterin yakınına gelince bütün her yeri kesik kesik çizgiler içinde kalıyor. Aslında biraz sinir bozucu bir durum ama oyunun verdiği zevkten hiçbir almıyor. Oyuna en basit anlamdan bakıldığında third person platform. Yani klasik bir tomb raider gibi, yada indiana jones the infernal machine gibi.



O ne Bakış öle Bob? Tut şunu Bob (köpek ismi gibi de!)

Bağırma Bob... Hiç yakışmıyo... cık cık cık

Zırlama iki dakika Bob... N'oldu? demin havandan geçilmiyodu....

Alırım Aklını Bob!

kişiler bu oyunu beğenmeyebilir. Bu kişiler unutmasınlar ki, bu oyunu onların beğenmemesiyle asla kötü olmaz. Aman derim, bu tür oyunları oynamayı seviyorsanız kesinlikle almanız gereken bir oyun. Ayrıca oyunun içinde etkileyici en büyük faktörlerinden biri de serbest alan olması. Bu özellik artık yavaş yavaş bütün oyunlarda yer almaya başladı. Bu tür oyunlarda bence oyun zevkini doğrudan etkileyen bir özellik.

VARDIR BİR KOLAY YOLU...

Açıkça, oyunun kontrolleri, oyuna alışmanız gerçekten biraz zaman istiyor. Ben ilk bölümü geçmek için çok fazla uğraştığımı itiraf etmeliyim. Bu bölüm içinde hareketlere, kontrole kolayca alıştıktan sonra diğer bölümler daha kolay geliyor. Rahatlıkla söyleyebilirim ki, birinci bölümden sonra çok fazla zorlanmadım. Birkaç günlük sıkı bir çalışmayla oyunu bitirdim. Oyunun tam çözümünü yazmak isterdim ama bunun için maalesef yer yok. Bunun yerine her bölümü kısa kısa açıklayıp zor olan yerler hakkında bilgi vermeye çalışacağım.

HEEY ASLINDA O KADAR DA ZOR DEĞİLMİŞ...

Opening Gate 04: Başınıza bela olacak ilk bölüm. Bu yüzden buranın tam açıklamasını vermek istiyorum. Bütün kontrollere ve oyun düzenine bu bölümde alışmaya bakın. Gerisi çok kolay olacak. Hatta en zorlayan yer, bölümün en başları. Çünkü, hata yaptığınız anda devamlı savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Hazırsanız başlıyoruz...

Hemen karşıda üst üste dizilmiş sandıklar var. Onların üstüne çıktığınızda el işareti gördüğünüz yerde action tuşunuzu kullanın ve oradan geri çekilin. Patlama oldu ve bir silah çıktı. Silahı alın. Daha sonra merdivenlerden

yukarı çıkın. (Combat mode da olmayın) Orada bir teknisyen var. Bir şeylerle uğraşıyor.. Sandıkların üzerinde yine bir el işareti göreceksiniz. Action tuşunuzu kullanın ve geri çekilin. Açılan kapıdan içeri doğru devam edin. (Combat mode da olmayın) Açılan kapıdan girin ve nöbetçinin yanından yürüyerek devam edin. Sol tarafta aşağıya doğru giden bir merdiven var merdivenden inin. İki tane bilim adamı göreceksiniz. İşçinin içinden çıkın ve Geçidin arkadasın da duran bilim adamının içine girin. Diğeri sizden yardım isteyecek ama siz umursamayın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Önünüze çıkan merdivenden de yukarı çıktıktan sonra yolu takip edin. Kapıyı açın. İçeri girin ve access control'u aktif hale getirin. Bu Gate 04'ü açacak olan hareketti. Gate 04, alt katta ve merdivenin sağında yer almakta. Açtıktan sonra sterilization chamber'dan içeri girin ve ilerleyin. Sonuna geldiğiniz zaman kapı göreceksiniz oradan içeri girin. Diğer kısma geçmek için iki yol olduğunu göreceksiniz. Kapılardan biri kapalı, diğeri ise lazer bariyeriyle korunmakta. Lazer bariyerinin olduğu kapının kenarındaki sandıkların üzerine çıkın ve oradan diğer tarafa atlayın. İlerleyin, karşınıza çıkan bilim adamının içine girin ve hızlıca polislin arkasından ilerlemeye devam edin.

Getting the Commander: Çıktığına doğru atlayın ve sola doğru süzülün. Yukarı kadar çıkın. Daha sonra 3 tane büyük fan göreceksiniz. Alt kattan



hepsini, birinden bir diğerine geçecek şekilde ayarlayın. (fanları, rüzgarından yararlanıp, daha yüksek yerlere ulaşmak için kullanacağız.) Hepsinin ayarını yaptıktan sonra en alttaki fanın üzerine atlayıp, üst katlara doğru çıkmaya başlayın. Böylece Reactor control room'a ulaşmış olacaksınız. Radiation worker'in içine girin. Enerji kesikse, bütün düğmeleri aktif hale getirerek elektriği açın. Asansöre binin ve kontrol odasına gidin. Oradaki işçinin yanına gidin. Radiation worker'in içinden çıkıp, normal işçinin içine girin. Daha sonra guard'ların yanından geçerek devam edin. Guard'lar arkasını size döndüğünde işçinin içinden çıkın ve komutanın (kız) içine girin. Hızlı olun çünkü guard'ları komutan uyabiliyor. Arkanızda bulunan düğmeyi kullanın, böylece gate 05'i açmış olacaksınız. Guard'ların yanından rahatça geçip yolunuza devam edin ve gate 05'e gidin.

The Hot Riot: En üstteki sandığa çıkıp machine gun'ı alın. Burada unutmamanız gereken şey, diğer askerlerin yanında combat mode'da olmamanız. O zaman size ateş etmiyorlar ama combat mode'da olursanız, komutan falan dinlemeyip dakika da süzgece çeviriyorlar. Chot'ları öldürdükten

çıkabiliyor. Makinenin başındaki adamın içine girin ve düğmeye basıp içinden çıkın. Adam aşağı düşecek. Bunu 3-4 kere tekrar edince arkadaki tüp kanla dolacak. Geri dönün ve kapalı olan kapıyı açın. **To the Outskirts:** burada bilmeniz gereken en önemli şey; biraz ilerledikten sonra bir odaya gireceksiniz ve burada bir çok asker bulunmakta. Zaten büyük ihtimalle sizde bir askersiniz şu anda... Sakın Combat mode'a geçmeyin. Sağda bir kapı olacak oradan içeri girince içeride fare ve yuvası var. Şimdi bu odadan çıkın ve silahınızı yere bırakın. Tekrar içeri girin ve askerin içinden çıkın ve hemen farenin içine girin ve delikten aşağı doğru inmeye başlayın. Girdiğiniz tünelin sonuna gelince suya değmeden karşı tarafa girin.

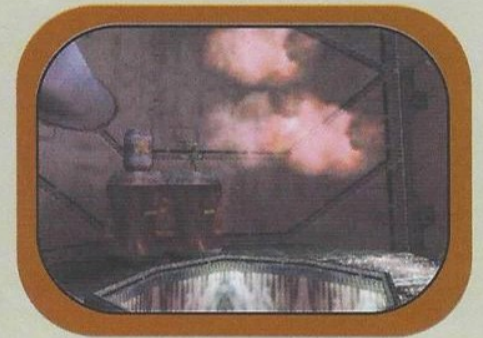
OUTSKIRTS

İçeri girer girmez buradan kurtulmaya bakın. Çünkü buradaki savaşı kazanmanın bir yolu yok. Burada devamlı Chot'lar ve polisler arasında çatışma geçiyor. Devamlı geliyorlar. Bu yüzden en kısa zamanda buradan kurtulun.

Powering the Lift: Rampadan atladıktan sonra polis size ateş edecek, geri dönün ve polislin içine girin. Daha sonra tekrar rampa dan atlayarak devam edin. Yağ bariyerlerinin arkasında bir cihaz var. Bariyerlere ateş

THE FINAL BATTLE: Krater geldiğiniz zaman direk gibi bir sütunun üzerine atlamamız gerekiyor. Bu atlamayı herhangi birinin içindeyken yapamıyorsunuz bu yüzden içinde bulunduğunuz şahsın içinden çıkın. (nasıl bir cümle bu ya?) Daha sonra Şeytanın devamlı kendini iyileştirdiği yere gidin. Size saldırmaya başladığında diğer platforma geçin ve işçinin içine girin. Şeytanın adamları polislin içine girerek size ateş etmeye başlayacak. Sizde tam bu sırada platformda acoşun ve bütün konsolları aktif hale getirin. Sizin bu hareketiniz sonra şeytanın koruma kalkanı ortadan kalkacak. Son olarak yapmanız gereken şey çok fazla yakınına girmeden Şeytanın işini bitirmek. Bunu yapmak içinse şu anda etrafınızda olanlardan birinin içine girmek. Unutmayın çok fazla ayaklaşmak yok. Şeytanın işini hallettikten sonra oyun bitiyor. Evet yanlış duymadınız upuzun serüvenin sonuna geldiniz ve oyun bitti. Kısaca uykusuz gecelerin acısını şu anda oyunun sonunu izleyerek geçiriyorsunuz.

Oyunun buraya kadar olan kısmının bazı yerlerini ayrıntılı bazı yerlerini ise daha özet şekilde geçerek anlatmaya çalıştım. Böyle yapmamın iki sebebi vardı. Biri zaten dar olan yeri iyi kullanmak. İkincisi ise her şeyi



sonra gate 03'den, gate 04'e olan geçişi geçeceksiniz. Unutmayın komutanın ölmemesi lazım. Ona hala ihtiyacımız var. Çünkü, hatırlarsanız oyuna başladığımız yerde bir kapı vardı korumalı... O kapıyı açma yetkisi sadece komutanda var. Kapıyı açtıktan sonra içerden bir sürü Chot çıkacak. Hepsini öldürün ve içeri girin. Büyük ihtimalle bu çatışmada komutan ölecek. Bu yüzden dikkatli olun. İçeri girince sağ da geçmeniz gereken diğer bir kapı var. Ancak orası şu an korunmakta. Orayı koruyan Chot'ları öldürdükten sonra bilin bakalım ne oluyor? Evet ilk bölüm nihayet bitmiş oluyor.

OLD TOWN

Bu ve bundan sonraki bölümler için kısa kısa amacınızın neler olduğunu ilk başta neler yapmanız gerektiği vs. gibi konular hakkında bilgi vereceğim.

Bu bölümde ilk hedefiniz hemen sağdaki komutanı ele geçirmek olmalı. Daha sonra yukarı çıkıp uçak savarımı aletle ortalığı dağıtarak devam edebilirsiniz. Yukarıdan devamlı saldırı Chot'lara dikkat. Ayrıca komutanı ele geçirmek için pompalı tüfekte bulunduğu yere ateş edin cam kırılacak, zaman kaybetmeden içine girin. **The Recycling Facility:** Burayı çözmek bayağı bir zamanımı almıştı. İçinde olduğunuz komutanı bir şekilde öldürün ona ihtiyacınız kalmadı. Sonra yukarı çıkın ve kenarlardan geçerek karşıya atlayın. Bob'un boyu kısa olduğu için lazerlerin altından eğilerek

ederek, onu aktif hale getirin. Böylece kapıdaki lazer duvardan kurtulmuş oldunuz.

The Commander's Quarters: Burada bulunan kapıyı sadece kumandan açabilme yetkisine sahip bu yüzden önce kumandanı bulmalısınız. Kumandanı bulduğunuz zaman banyo yapıyor olduğunu göreceksiniz. Bırakın bitirsin banyosunu. Daha sonra içine girip nasılsa istediğinizi alacaksınız. Kapıyı açtıktan sonraki Chot'lara dikkat! Buradan sonra maceranın yavaştan ortalarına gelmiş oluyorsunuz ben orta kısımları direk atlamak zorunda kalıyorum. Son bölümün oldukça zor olduğunu gördüm. Kaç kere load ettim hatırlayamıyorum. Öğrendim bir an kendimden. Load demişken çok uzun sürüyor oyunu load etmek haberiniz olsun ona göre daha dikkatli oynamaya çalışın. Hazırsanız, Son bölüm; **The Moon Base** (Herşeyin bir sonu vardır...) Moon base'e geldiğiniz zaman iki tane kilimli kapı ile karşılaşacaksınız. Sizin için önemli olan kapı ise pentagram (Nasıl kötü müzik yapıyorlar, bide Türkiye'nin en iyi heavy metal grubu diyorlar. Kötünün iyisi bile prim yapıyor bu ülkede.) işaretli olan kapı. Bu kapının hemen orada 3 tane konsol göreceksiniz. Bu konsollardaki kayıtları okuyup diğer kapıyı açabilirsiniz. Bu kapının ardında ise pentagram (kötü grup, söylemişmiydiniz?) işaretli olan kapıyı açacak olan kayıt var. Bu kaydı okuduktan sonra pentagram işareti olan kapının kilidi açılmış oluyor. Bu kapıdan içeri girerek teleporter'a doğru devam edin.

ben anlattıktan sonra sizin monitör karşısında simule etmeniz size ne kadar zevk verebilir ki? Şu anda ortamda çözülmemiş bir çok bulmaca var ve siz bunları uğraşarak çözerseniz oyundan çok daha fazla zevk alacaksınız. Yine de yok abi burası imkansız geçemiyorum dersiniz, mail atverin (yukarılarda bir yerde ismimin altında yazıyor olması lazım) kısa zamanda derdiniz derman olmaya çalışayım. Çünkü oyunu bitireli henüz 1 gün oluyor taze taze bilgilerim ve save'lerim hala yerinde duruyor. Yaz geldi sayılır. Çıkıp eğlenin, coşun, gece istanbulun zevkini yaşayın. Ya da GameShow okuyun... Tıpkı şu an da yaptığınız gibi... Gelecek ay görüşmek üzere, şimdilik hoşçakalın.



1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: Arcade/Action

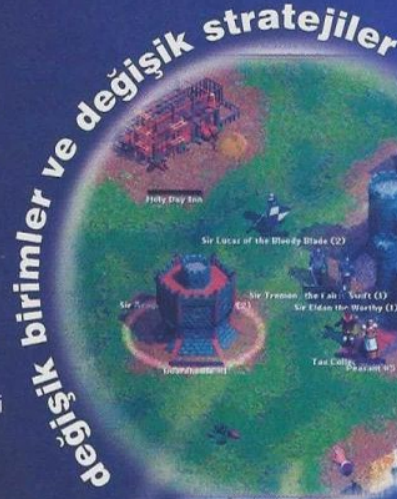
SİSTEM:
P233 - 64 Mb Ram/ 420 Mb
HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Oldukça ilginç bir konu. Ya da konu ilginç değil, sunum ilginç. Ya da herneyse... Serkan bu oyunu o kadar beğendi ki, geçenlerde masadan masaya ben Mesih'im diye ziplayodu. Dilil tabii...

% 90

Ne kadar oldu oyun yazmayı? Hatırlamıyorum walla! Fakat zorunluluk olunca daha önce belirlenmiş prensipler sadece boş bir kelime yığını olarak kalıyor. Evet zorunluluk. Polat Yarışçı -yani ben- bu yazıyı aylardır sorun çıkaran bir kaç yazardan birisinin, abartılmış ve trajik bir sosa bulanmış sosyal sorunlarının hem kendi başına hem de benim başıma bela olması sonucu yazıyorum. Aslında yapılacak 5 oyun sayfası, kapak, overdose ve tüm bunların ayın 21'in de baskıya verilme durumu olmasa hiç şikayetçi olmayacaktım (bugün ayın 19'u). Oyun yazmasını severim ama bir yazarın yapması gereken şeyi benim ve MEG'in yapması zorunluluk olunca şikayetçi olmakta hak buluyorum. Neyse madem bunu yapmak zorunluluk o halde hakkını verelim değil mi? Sonra nasıl olsa şikayet ederiz.

Öncelikle klasik bir oyun yazısı tanıtımı bekleyenleri hayal kırıklığına uğratmak zorundayım (bu biraz daha değişik bir zorunluluk anlayışı :)). Bir oyun yazısında en sevmediğim şey klasik "merhaba, oyun şöyle, böyle ve menüler böyle" tipinde ki açıklamalardır. Gameshow'un kapandığı sayı (sayı:41, 2 yıl önce) Space Ace isimli bir yazı yazdığımda MEG "olm bi de hayat hikayeni anlatsaydın bari" demişti ama o yazı dünyanın her yerinde kutlandı (tamam saçmaladık yine). Demem o dur ki, yazı pek kurallara uymayabilir, arada başka şeyler anlatabilirim ya da oyunu öyle bir



**Aylardır gına getiren
güzel bir oyun var bu ay**

MAJESTO

Polat YARIŞÇI

polat@gsmnet.com

anlatırım ki oyunu almanıza oynamanıza gerek kalmaz, yani oynamış gibi olursunuz ehe!! Yavaş yavaş geçelim bakalım neler olacak. Ancak ondan önce şu 2 maddeden birisini seçmeniz gerekiyor:

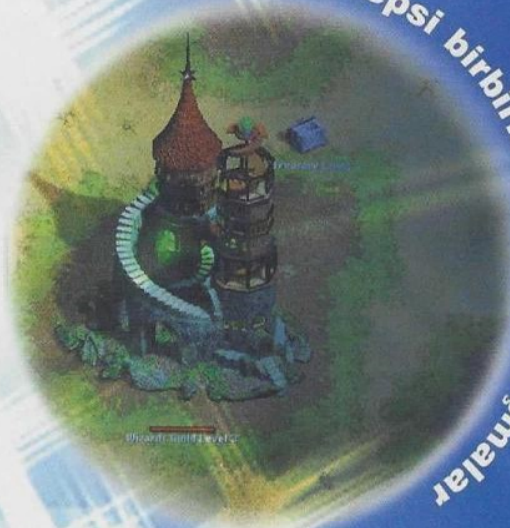
a-Evet bu yazıyı okumayı kabul ediyorum, ne de olsa Polat ayda yılda bir oyun yazısı yazmış okumayalım mı yani? Sonuna kadar okuyacağım, sözümden dönersem kemiklerim sızlasın. İmza:

b-Hayır kesinlikle kabul etmiyorum. Ben ciddi bir okuyucuyum ve oyun tanıtımlarına abartı ciddi ve kasık bir gözle bakarım. Eğer istediğim gibi bir oyun açıklaması bulamassam bu satırlarda, yemlin ederim ki gider Level ya da Pcgamer alırım görürsün gününü. Zaten amatör ruhunuzu kaybetmişsiniz İmza:

Yukardaki seçeneklerden birisini işaretleyip yazıya girin.. Ay ne diyorum ben? Neyse... Microprose. Bu isim bana çocukluğumun en heyecanlı dakikalarını, kazanmanın hazla karışık coşkusu, kaybetmenin hüznü yüzünü, oyunlara yarı aralık halde bakan gözlerimin tam olarak açılmasını ve bilgisayar da oyun denilince kalitenin ve eğlencenin vazgeçilmezliğini hatırlatıyor. Bu firma tarafınca bu işi hakkıyla yapan ve her oyununda bana farklı şeyler sunan yüzyılın firması. Kendisine has bir tarzı ve yılların birikmiş tecrübesiyle de hala kaliteli oyunlara imza atmasını biliyor. Tycoon serilerinin bir ara yaşamımın gidişatını değiştirdiğini söylesem kaç kişi inanır? Bir Railroad Tycoon için finans ve ekonomi tarihini oturup okudum desem inanır mısınız? İnanın bence bir zararı olmaz. Ayrıca niye yalan söylüyüm ki? Hayır yalan söylerim ama

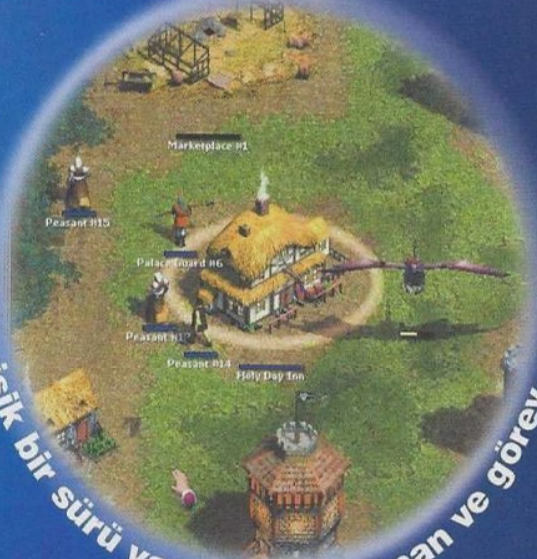
28 OYUNLAR

hepsi birbirinden akıllı düşümler

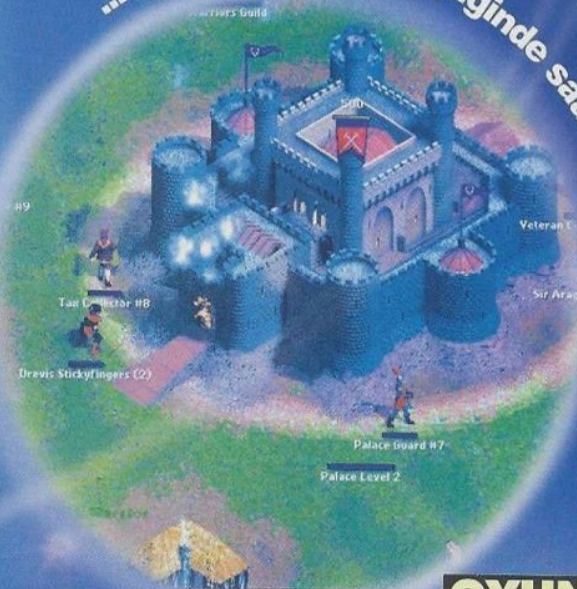


**kalitesiz RTS'leri unutturacak
hep takdir ettiğimiz ve sevdiğimiz
kaliteli firma Microprose'dan ...**

değişik bir sürü yaratık, kahraman ve görev



...ve nefis grafikler eşliğinde saatlerce eğlence



ve MEG Polat'a soruyor...

MEG: Olm Polat! Sen niye yazıyorsun ki bu oyunu? Sapittin yine sanırım...
Pol: Bilmiyormuş gibi sorma bi de...

MEG: Yine yazarın teki kıllık yaptı di mi?
Pol: Bile bile soruyorsun bi de..

MEG: He he! Ama iyi olmuş yüzyıllardır oyun açıklamıyordun..
Pol: Dergi film çıkışına yetişmesse yüzyıl bekleyeceğini söylersem tehdit olur mu?

MEG: He he! Ay çok komik. Klavye de eline yakıştı. Güzel açıkla oyunu bari. Space Ace rezaletine benzemesin...

Pol: Gitsene olm başımdan oyun yazıyoruz şurda...

MEG: Yazacaksın tabii, köpek gibi yazacaksın hem de. He he! gülüyorum kusura bakmıyorsun di mi?

Pol: Bari aşağı in diet kola al, işe yarasın.

MEG: He he, alsam mı, almasam mı tam karar veremiyorum.

Pol: İkinci vaktine eğlence olduk, sorarım ben bunun hesabını

MEG: He he, gülsem mi, gülmesem mi ona da karar veremiyorum..

Pol: İğreniyorum senden ve diet kola istiyorum

MEG: He he hee, yaz köpek

oyunu ilk oynadığınızda sakın kapatmayın

burda söylemenin bi alemi yok, attırmayın tepemi (he he, nerden nereye, uyarımıştım sizi!). İşte bu Microprose uzun zamandır beklenen Majesty oyununu piyasaya sürdü. E tabii bu firmanın hayranı olarak oyunu alıp oynamadan duramazdım. Fakat yazacağım hiç aklıma gelmezdi ya neyse, dönmeyelim tekrar o konuya. Şakağımdaki atardamar şişiyor sonra:..

Oyun Real Time Strateji. Ama bu biraz daha ilginç bir RTS. Şimdi RTS'leri nasıl bilirsiniz? Önce klasik Strateji anlayışına bakalım: Burda risk gerçekleşir ve.. ay bu reklamdı di mi? Pardon. Oyunumuz RTS ama bildiğimiz RTS anlayışında değil. Yani illa ki resource, üret, tüket ve savaş döngüsünde ilerlemiyor (savaş var tabii ama.. okuyun okuyun!). Şöyle anlatayım: Bir krallığın başındasınız ve gelişip krallığınızı ölümlerin kemikleri üzerine kurmak, yükselerek adınızı kanlı harflerle tarihe yazdırmak istiyorsunuz (ay yine abarttım:). Bu sırada size bir prensi kurtarma, koruma ya da lanetli bir büyücünün şatosunu yerle bir etme gibi görevler veriliyor (görev kısımları fantastik, zaten fantastik sim. diye tanıtılıyor oyun, belli bir konsept üzerinde ilerliyor). Klasik Rts'lerde yapmanız gereken resource bulup bunların yardımıyla bina inşa edip, güçlü bir ordu yaparak görevi tamamlamak. Bunun güzel örneklerini zaten defalarca oynadınız. Majesty'de ise resource yok. Başlangıç da belli bir altınınız var ve -eğer dememiz gerekiyorsa- tek resource'unuz bu altın (krallığın hazinesi diyor oyundaki kızgın voice-over). Bundan başka bişey yok. Peki altın bitince ben nerden bulacağım altını? Altın olmasa bina yok, asker yok, büyücü yok. E nasıl? diye sorabilirsiniz.

İşte Majesty'i zevkli ve farklı kılan özelliği bu: Yani altınınız biterse oyunun belli bir ekonomi üzerinde ilerlemesi (Age of Kings'de bu durum işkence verici olmakla beraber bir süre oyun altın savaşına dönüşüyor). Yine Klasik Rts'lerde her birimden çıkan askerleri ya da orduyu tek tek kontrol edebiliyorken, Majesty'de ise bu da kaldırılmış. Askerleri, büyücüleri vs.vs. öyle "move, attack" gibi komutlarla yönetmiyorsunuz. Aslında hiç müdahale edemiyorsunuz. İlk gördüğünüz de "bu ne!" diyebilirsiniz. Sakın kapatmayın, bir süre sonra seveceksiniz. Çünkü oyunun bu kısmı Yapay Zeka'nın halledeceği bir duruma getirilmiş. Siz askerleri, büyücüleri üretiyorsunuz ve onlar yapılması gerekeni yapıyorlar. Bu, oyunun en ilginç özelliği. Sanırım Programcılar yapay zekaya biraz yüklenmişler. Çünkü olaylar sizin kafanızda şekillendiği gibi yürümüyor. İşte oyunu zevkli kılan bir unsur daha: siz ülkenize hizmet veriyorsunuz ve ülke de yapılması gerekeni yapıyor. Askerler savaşıyor, büyücüler gelişiyor ve büyü yapıyor, Guard'lar şehri koruyor, Ranger'lar hem araştırıp hem savaşıyor vs. vs. Siz ise binaları kuruyorsunuz, önmek alıyorsunuz ve tek kontrol olan "Flag Kontrolünü" sağlıyorsunuz. Bunu sonra açıklayacağım. Bir bina da sorun varsa hemen işçiler gidip onarıyorlar. Her bina krallığa vergi ödüyor ve bunlar için işçi veya başka birşey üretmiyorsunuz. Bi dakika yazı kontrolden çıkmadan size bir senaryo üzerinde açıklama yapacağım. Bunun yanında Yaklaşık 400 Menü ve ikonun ne işe yaradığını açıklamamı istemiyorsunuz di mi? Güzel. Zaten bu tip oyunların müşterileri belli. Oyunun arabirimini rahat olunca bu gıcık menü ve ikonları açıklamamanın da bir manası yok (yırtık galiba). Zaten oyunu öğrenme süresi 15 veya 20 dakika sürüyor (Learning Curve diyor buna gavur). Hangi binanın ne gibi özellikleri olduğu ya da hangi savaşçının nereden üretildiğini bulmak ve anlamak kolaydan da öte. Bu yüzden bunları geçiyorum. Oyuncular

Mutlaka üretin...



Warrior: Krallığınızın bel kemiği. Level'ı artan bir savaşçının önünde pek az şey durabilir. Ama büyücülere karşı son derece zayıflar.



Priestess: Ölümün her yerde kol gezen hali. İyi yetişmiş bir priestess ölümcül büyülerıyla hem size zaferler kazandırabilir ya da mezara gönderebilir. Çok dikkat



Cultist: İlk başlarda oldukça zayıf olmalarına rağmen daha sonra geliştikçe değişik büyüler kullanan tehlikeli bir ölüm makinası oluyor



Rogue: Her yere girer, zehir yapar ve arkadan haince saldırır. Düşmanlarınız için tehlikenin sinsi ayak sesi. Yapabildiğiniz kadar yapın...



Dwarf: Hasar veren aletler yapmakta uzman olan dwarf'lardan mutlaka yapın. Özellikle Elf ve Gnome'ların başına gerçek bir bela



Wizard: İşte ordunuzun esaslı savaşçıları. Bilginin gücü olduğunun gerçek kanıtı. Büyüleriyle adınızı tarih yapar, düşmanların adını ise mezataşlarına kazdırır...



Paladin: Adaletin koruyucuları. Temple Of Darius'u yaptığınız anda Paladinler krallığınızı onurlandıracaktır. Güçlü, adil ve tehlikeli. Daha ne?



Healer: Sağlığın sıkı takipçileri. İyi bir Healer (research) her zaman savaşçılarınızı kendilerinden daha iyi koruyacaktır. İkinci bir zırh gibi



Ranger: Keşfetmenin ve aynı zamanda savaşmanın sanat olduğu yerde Ranger'lar vardır. Hiç kuşkusuz yapmalısınız. Onlar sizin uzaktaki gözünüz...



Monk: Ruhun ve bedenin gerçek koruyucuları, aynı zamanda sınırlı ama efektif büyülerıyla savaşan adalet melekleri. Her krallığa lazım...

bu ne! diyebilirsiniz. seveceksiniz...

hemen bulur bunları. Ben şimdi size oyunun önemli noktalarını ve Stratejilerini anlatacağım. Ama önce bir sigara ve Diet kola molası vermem lazım... ne olmaz mı? O zaman aşağıdaki paragrafa geçin hemen:

Play Game: Oyuna başlamak için burayı kul... ay ne yapıyorum ben ya? Bak menü açıklıyordum az kalsın. Oyun yazmaya yazmaya ne hale geldik. Neyse devam edelim.

Oyun aslında Multiplayer hemen belirteyim. Single Mission'lar çok çok kolay. Arada görece zor olanları var ama katlanacağınız bir hantallıkla onlarda bitiyor en nihayetinde. Yani oyundan maksimum zevki almak istiyorsanız size önerim multiplayer oynamanız. Bu çok önemli gerçeği de açıkladıktan sonra size söylenmesi gereken bazı şeyleri söylemeyi kendime görev addediyorum.

Ardania topraklarında hiçbir şey garanti değil. Her yerde bir sorun ve düzensizlik var. Kaosun diğer adı Ardania. Bu topraklara huzuru, barışı ve düzeni siz getireceksiniz. Güçlü askerler, muhteşem büyücüler ve... Yani hikayeyi boşverin demek istiyorum. Her bir göreve başladığınızda size bir hikaye anlatılıyor ve esas yapmanız gereken söyleniyor. Burada sadece yapmanız gereken şeyi bilmelisiniz. O kadar. Multiplayer demiştik..

Her şeyi kontrol ettiğiniz yer Kale. Buradan askerleri, genel gidişatı, binaları kısacası herşeyi görebilirsiniz. Oyunun ilginç özelliklerinden birisi de daha başlar başlamaz Ardania topraklarının lanetli yaratıklarının köyünüzde boy göstermesi. Hatta daha ilk binanızı kurarken bile işçilerinize saldırması. Güzel bence. Çünkü doğal bir ortam yaratılmış ve bu ortamda hiçbirşeyin normal olmayacağı düşünülmüş. Başlarken kolay bir senaryo seçmenizi öneririm, böylece oyuna ısınırsınız. "Rescue the prince" veya "The wizard's curse" senaryoları uygun mesela.

Senaryoya başlarken ilk yapmanız gereken Kale'yi

işaretleyip Buildings'den "Warrior Guild"i kurmanız (ay yaa, bunları anlatmak gerekiyor di mi? Size Kamerdeki maceralarımı anlatsam? Hayır mı? Peki ne yapalım! devam...). Gördüğünüz gibi 2 işçi çıkıp binayı işaretlediğiniz yere kurmaya başlayacak. İlk olarak bu binayı kurmanızın şöyle bir önemi var: Diğer binaları kurana kadar size saldıran yaratıklardan warrior guild sayesinde kurtulmanız. Zira başlangıçta diğer binaları kurarken hemen savaşçı üretip bunlara saldırabilirsiniz (kendileri otomatik saldırıyor!). Warrior's guild'i kurduktan sonra hemen Guard House ve Blacksmith kurmalısınız. Black Smith askerlerinizin silah ve zırhlarını geliştirmek için kullanılır. Guard House ise kasabanızı korur. Bunlar başlangıçta yapılması gerekenler (single veya multiplayer). Oynadığınız senaryoya göre kuracağınız veya kuramayacağınız birimler var. Eğer Beginner bir senaryo seçerseniz wizard guild kuramıyorsunuz. Advanced senaryo seçtiğiniz de ise herşeyi kurabiliyorsunuz. En başta size verilen altının dışında çevreye dağılmış altın sandıkları var (Teraure Chest diyor gavr!). Onları açıp hemen altınları alın diyecem ama denemeyin bile. Majesty'de bir şey yapmak öyle görüldüğü kadar kolay değil. O altınları almak istiyorsanız savaşçıların onları keşfetmesini bekleyeceksiniz. Ve en iyi keşfi savaşçılar değil Ranger'lar yapıyor. Yani bir sonraki binanız "Ranger guild" olmalı. Ranger'lar aynı zamanda haritayı açıp başka yerleri de başarıyla keşfedebiliyorlar.

Binaları kuracağınız yerleri de iyi seçmelisiniz. Mesela Guard house kurarken açık alanları tercih edin. Çünkü bu açık alanlardan gelen uğursuz misafirler kasabanıza gelince "ben tanrı misafirimim" demiyor ve direk girişmeye başlıyor. Burda ki yapay zekayı pek sevmedim açıkçası. Çünkü yaratıklar biraz şaşpalca saldırıyor. Mesela bir binaya saldırdığı sırada bi anda karar değiştirip işçilerinize saldırabiliyor. Zira aynı yapay zeka savaşçı ürettiğinizde o savaşçıları cehennemin dibine kadar götürebiliyor ya da harita da deli danalar gibi dolaştırabiliyor. Programcılar bunun da önlemini almışlar ve Warrior's Guild'e "Call to Arms" isimli bir seçenek koymuşlar. Bu seçenek köyünüze yaratık baskını olduğunda ve yeteri kadar askeriniz olmadığında işe yarıyor. Bastırıyorsunuz 500 altıncığı ve gezgin savaşçıları köyünüze işinliyorsunuz (bak bak fantastik hayalgücüne bak!). Onlar da yapay

zekanın izin verdiği üzere en yakındaki yaratığa saldırmaya başlıyor. Bu diğer büyücüler için de geçerli. Oyundaki efektif tek kontrol "Flag" kontrolü. Bu size oldukça avantaj sağlayan bir kontrol, şöyle ki: Araştırmak istediğiniz ya da saldırmak istediğiniz bir yere Kale'den "rewards" seçeneği ile explore veya attack flag koyabiliyorsunuz. Bu flagları koyarken de belli bir altın yatırılıyorsunuz tabii. Yani para burda da esas mesele. Ne kadar çok altın koyarsanız ordunuz o kadar çabuk harekete geçecektir. Özellikle görevlerde bunu mutlak kullanmalısınız. Ranger'lar yok etmek istediğiniz bir yeri keşfettiğinde size zaten mesaj geliyor. Sizde haritanın o bölgesine gidip "attack flag" diyorsunuz ve altın miktarını belirliyorsunuz. Birkaç dakika sonra güçleriniz oraya kuduz köpekler gibi saldırıyor. Explore Flag'ı ise belli bir yeri keşfetmek için kullanılıyorsunuz.

Multiplayer oynadığınızda bu "Flag"ların ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.

Ekonomi oyunda önemli bir yer tutuyor. Majesty'de ilk önce belli bir altın harcayıp binalar ve askerler üretmeli ve sonra da bu altını toplamalısınız. Nasıl mı? Bu işi "Tax collector"lar yapıyor. Siz bina kurdukça köyünüz gelişiyor ve genişliyor (tıksı tıksı kurmayacaksınız elbet). Ve her kurduğunuz bina size belli bir vergi ödüyor ve vergi memurları (kısaca böyle diyem) bunları gelip acımadan alıyor. İsterseniz bazı binaların vergi vermemesini sağlayabilirsiniz ama hiç tavsiye etmiyorum. Öyle devleti kandırmak yok, yüzüzlük hiç yok (mesaj da yok!). Köyünüz geliştiğinde evler meydana çıkıyor (siz kurmuyorsunuz). Ve bunlarda ekonominin birer döngüsü oluyor. Market Place neredeyse ekonominin kalbi niteliğinde. Trading Post kurduğunuz da caravan'lar marketplace'e altın taşıyorlar. Bu ikisini mutlaka kurmalısınız. Zaten bir süre sonra ekonomi kendi kendine işliyor.

Ranger'ların bulunduğu altın sandıkları da oldukça işe yarıyor zaten.

Oyunda bazı önemli yapılar var kurmanız gereken. Aslında açıklamayıp sizin tecrübe etmenizi isterim ama dayanamıycam, bunları açıklamak istiyorum. Ne var ya? Olamaz mı? Hür irademle istiyorum işte:

The Blacksmith: Kısacası

silah ve zırh geliştirmek için. Dwarf'lara ve askerlere oldukça faydalı bu bina. Yapmanız kanun gereği.

Trading Post: Bu bina Marketplace olduğu zaman işe yarıyor. Buradan bir caravan (atlı araba işte!) çıkıyor ve marketplace ile ticaret yapıyor. Oldukça yararlı bir bina. Fakir bir krallık, krallık değildir. Yapın.

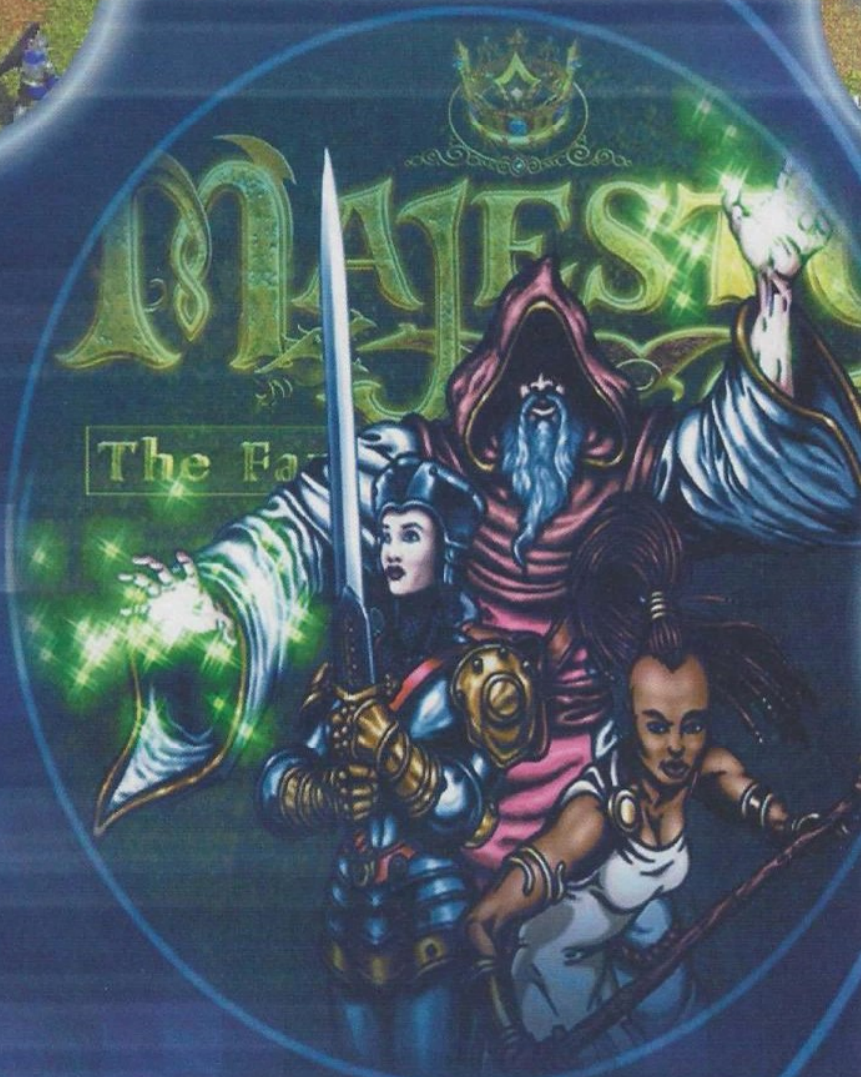
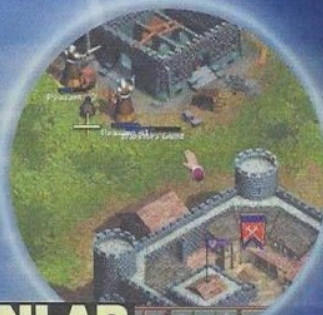
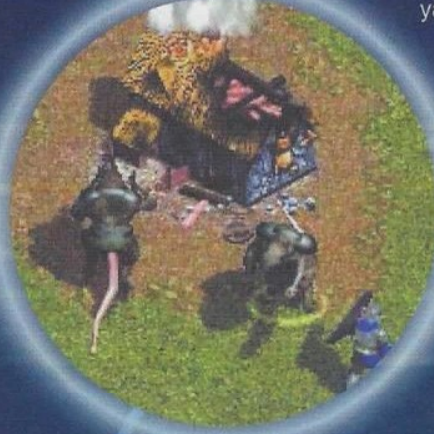
The Marketplace: Bu bina mutlaka kurulması gerekenlerden. Hem Trading Post binası ile ticaret halinde (yani altın geliyor) hem de kahramanlarınıza healing potion, protection ring gibi yararlı aletler sağlıyor. Bu binayı yapmassanız çok çekeceğiniz var.

The Inn: Yorgun argın savaşçılarınızın dinlenmeye ihtiyacı var. Ne yani onlar robot mu? Saygı duyun biraz ve yapın şu binayı işte.

The Library: Özellikle Wizard'ların işine yarayan son derece önemli bir bina. Bu binadan büyü research ediyorsunuz (altınla tabii ki) ve büyücüleriniz bunları kullanmaya başlıyor. Eğer yeterli kadar altınınız olursa tüm research'leri yapmanız tavsiye ederim (ben tavsiye etmezdim hadi hayırlısı). Bundan sonra büyü yetenekleriniz inanılmaz derecede artıyor ve büyücülerinizin tamamı ölüm makinasına dönüşüyor. Single Player'ı unutun, Multiplayer'da büyücülerin önemini anlayacaksınız. Para biriktirin, har vurup harman savurmayın.

Binalardan bahsetmişken birşey söylemeyi unuttuyordum az kalsın. O da binalarınızın Level atlaması ve research yapabilmesi. Her kurduğunuz binanın belli bir Level'ı var. Ve bu level binaya ait tüm research'leri yaptığınızda yükseliyor (bir mouse kliklemesiyle). Mesela Marketplace'a tıkladığınız da "research" butonu göreceksiniz. Burdan bütün research'leri yaptığınızda binanın level'ını yükseltebilirsiniz. Bu durumda yine ekstra research'ler yapabilirsiniz. Kurduğunuz her binanın research'lerini yapmaya ve level'larını yükseltmeye bakın.

Tabii bu durumda hangi binayı yapıp yapmadığınıza karar vermek zorundasınız. Çünkü bütün binaları yapmayı ekonominiz kaldırmayacaktır. Bir de bunların üstüne research'ler, level yükseltmeler ve ürettiğiniz askerler, büyücüler, elfler vs.vs eklersek stratejinizi sağlam kurmanız gerektiği ortaya çıkıyor (kendi kendine çıktı



ben bişey yapmadım).

Ve büyüler. Ah bu büyüler. Ben ne paralar harcadım bu büyüler için. Elime ne geçti? Kuru bir zafer. Neyse anılarım depreşti birden. Büyüler felaket önemli (nasıl yaa?). Bunları kullanırken ve tabii research ederken dikkatli davranmanızı öneririm. Bazı büyüler kullanmak için gerçekten yani fiziksel olarak.. yok bu olmadı, neyse kısaca zengin olmanız gerekiyor. Çünkü bu büyüler research ederken (the library) yeterince para gidiyor. Kullanırken de gitmesi çok sinir bozucu. Dikkatsiz davranıpta "Aaa şu büyü ne kadar güzel görünüyor, dur şu atkafanın üzerinde bi deniyim" dersiniz (benim dediğimi nerden çıkardınız:) ocağınza incir ağacı dikmiş olursunuz.

Büyüleri research ettiğinizde ekranın altında görebilirsiniz. Bu büyüleri yerine göre wizard'lar düşmanlarının üzerinde kullanıyorlar. Siz herhangi bir düşmanın üzerinde kullanmak isterseniz (evet bi kontrol noktası da burası ama çok pahalı) büyüün ikonuna tıklayın, sonra da atkafanın, ay pardon yani düşmanın üzerine tıklayın ve efekti görün. Genelde ucuz büyüler pek etkili olmuyor. Ama pahalıları işe yarıyor. Zengin olduğunuz zaman kullanacaksınız. Zengin olmak için ne yapacağınızı biliyorsunuz di mi?

Eh sonlara geldik. Bi kaç söyleyip kendimi huzurlarınızdan def edeyim diyorum:

1- Dwarf üretmeye bakın. Bunlar acayip mekanik şeyler yapıyorlar.

2- Bu yazıyı yazması gereken kişiyi elime bir geçirsem at kafa yapacağım kendisini. Hala inanamıyorum böyle bi kazık yediğime...

3- Micrprose iyi firma demiş miydim daha önce? Unuttum da.

4- Büyü işine önem verin, büyücü olun, büyücü yaratın. Büyülerle ilgili tüm research'leri yapmaya bakın.

Altın sıkıntısı çekiyorsanız mutlaka Trading Post kurun, tabii MarketPlace'i unutmayın.

5- Oyunda anladığınız üzere direk kontrol yok. Siz üretiyorsunuz, onlar gerekeni yapıyorlar. Çok güzel geldi bana bu. Ne o öyle asker üret tut ve saldırt. İşçilerle rush yap (age of kings) ya da 3 sene

beklet sonrada dandik bir oyun üret (tiberian sun). Sevmiyorum tiberian sun'u. Bakın sinirden isminin baş harflerini bile küçük yazıyorum

6- Bu yazarların sorunu bu işte. Yazma aşkı denen birşeyin farkında değiller. Bir kaç hariç...

7- Sosyal hayat zeka ister, buna sosyal zeka denir. Sürekli bişeyleri şikayet eden ve en ufak bir plan program yapmadan bir şeylere bahane bulan ya da yakınan insanın sosyal zekasının bir gram gelişmediğine inanıyorum. Bu 5 saniyede bilmem ne problemini çözmekten daha önemli tabii (ne anladınız burdan?)

8- Ben şunu merak ediyorum: Kendine yazar sıfatı takan her kişinin ayda cüzi bir miktarda yazı yazmasında ne gibi bir zorluk olduğu. Ve şu zor günlerimizde en çok destek beklediğimiz bu yazarların özellikle neden yazılarını yazarken işkence çektikleri. Çoğunun ortak yanı yazı dendiğinde suratlarının ekşimesi ve yazılarını tamamen geç vermeleri.

9- Overdose'a mail atmayan atkafa olsun (burda bari yapma be adam)

10- Overdose...eeee, neyse...

İyi oyun Majesty, ama single player olarak değil de multiplayer oynarsanız hayatınızın rengi değişecek (tamam o kadar değil!). Microprose iyi iş çıkarmış her zaman ki gibi. Hani bu firma tetris yapsa oynarım öyle söyliyim (amma da övdük bel!). Şimdilik gidiyorum. Bir daha ki oyun yazısında görüşmek üzere diyeceğimi sanıyorsanız aldaniyorsunuz. Yoksa aldanan ben miyim? En son böyle bişey söylemiştim ve şimdi yazmak zorunda kaldım. Her ne kadar hiyar bir yazarımızın sorumsuzluğu yüzünden olsa da. O zaman şöyle düzeltiyim: Bir daha ki Gameshow'da yazarlardan herhangi birisinin saçma sapan işleri çıkar ve elindeki yazısını yazmassa işte o zaman ben alır o yazıyı yazarım. Başımda o yazardan 10 bin kat daha fazla işim olmasına rağmen... Hoşçakalın ve Overdose'a uğramayı ihmal etmeyin...Orda daha çok işimiz var.

Mutlaka öldürün...



DRAGON: Kanatlı ölümün diğer adı. Nefesi ile savaşçılarınızı duman ediyor. Bu sapık hayvanlara karşı en etkili silah tabii ki büyü.



DRYAD: Kahramanların başındaki en ilginç bela. Sanki onlarla dalga geçer gibi. Ormanda görüldüğü anda yakın, kurban edin



HARPY: Hastalık taşıyan kötü ve lanetli kadın. Üstelik kuşgillerden. Batakılık ve haraberi çok seviyor. Explore Flag ile keşfedin ve yok edin



MEDUSA: Yılan kadın ve yılan ölüm. Her yerde varlar. Ölümleri zor ama imkansız değil. Büyücüleri koruyun bu lanetli yaratıktan.



MINATOUR: Kendilerini sadece yok etmeye adanmış bu boğalardan uzak durun. Genellikle yıkılmış kalelerin gölgelerinde bulunuyorlar.



RATMAN: Kocaman yürüyen ve silah kullanan fare. Genellikle işçilerinize ve binalarınıza sık sık saldırıyor. Acilen yok edilmeli



ROCK GOLEM: Kötü büyücüler tarafından yaratılmış taş ölüm. Öldürülmesi oldukça zor. Enerjisini binalardan alıyor. Neyseki bir kağına kadar yavaş



TROLL: Öldürülmesi zor olan bir yaratık daha. en büyük özelliği zarar aldığında kendini yenilemesi. Büyü kullanılması lazım. Savaşçılarla zor oluyor.



WEREWOLF: Lanetlenmiş hayvansal ölüm. Onu bu lanetten kurtarmanın tek yolu var: Yok etmek ve lanetli ruhunu huzura kavuşturmak.



RUSTPITTER: Tüküren ölüm. Yere oturup asit tükürüyor. Oldukça tehlikeli. Özellikle tükürdüğü asit savaşçoların zırhlarını parçalıyor



1 CD

FİRMA: Microprose
TÜR: Real Time Strateji
SİSTEM:
P200 32 Mb Ram/ 300 Mb HD/
Win 95-98

Son zamanların en ilginç ve en eğlenceli RTS'sini oynamak istersiniz değil mi? O zaman size oyunu ToysR'us veya DNR shop'lardan bir an önce edinmenizi tavsiye ediyoruz. Hasbro kalitesiyle. Orijinal fiyatı: 19.000.000 TL

% 90

OYUNLAR 3 3

Son 10 yılda bilgisayar, özelliklede oyun teknolojisi ne kadar ilerledi farkındamısınız? Değilmisiniz? Peki o zaman şöyle bir örnek verelim mesela; Milattan Önce Commodore 64 döneminde, o zamanlar Yarış oyunu denildiğinde akla ilk gelen oyunlardan birisi vardı, Pole Position. Commodore'u aldığımız ilk gün 30 oyunluk paket kasetinde (çokmu ilkelmişiz ya) tek çıkartamadığımız oyundu. Kasetin kafa ayarı tam yapılmamıştı anlaşılır. Ama azimle kafa ayarı yapan Pole Position'ı çıkartır misali gece geç saatlerde de olsa oyunu çıkartabilmişim ve motor sesi süsü verilmiş "Bip Brr Bip Brr" sesleri eşliğinde sabahlara kadar Pole Position oynamışım. Şimdi şu anki teknoloji ile baktığımızda, eğer bu yazıda Need For Speed 5: Porsche Unleashed yerine Pole Position'u tanıtıyordım, kesinlikle bir zamanlar gözlerim pörtleyene kadar yol kenarındaki kırmızı beyaz şeritlerin gidip

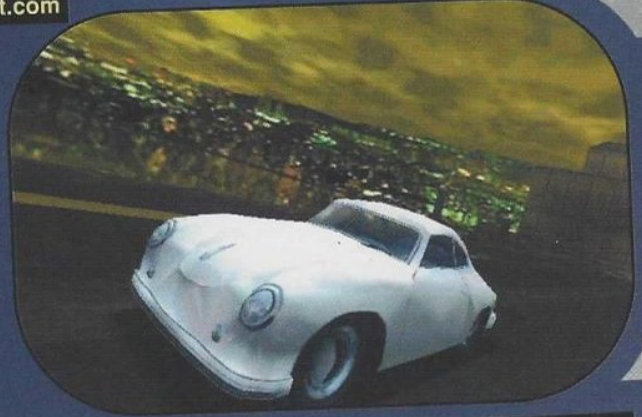
gelmesini seyrederek büyük bir zevkle oynadığım bu oyunu yerden yere vurup, dalga geçercesine 10 üzerinden 0.5 puan vererek yazıyı tamamlardım. Tanıdığım herkese de çok kötü oyun sakın almayın dirdim. Eminim herkes de aynı şeyi yapar. Peki öyleyse, acaba şimdi biz mi değiştik yoksa teknolojiyi? Ne dersiniz? Peki bana mutluluğun resmini yapabiliyor musunuz? Heh heh heh. Kalite arttıkça insanların beğenme kriterleri de değişiyor sanırım. Belki de GameShow'un şimdiki halini beğenmeyen bazı okuyucular da (selamlar) bu olaydan biraz örnek alabilirler diye düşünüyorum.

Neyse çok fazla nostalji yaptık sanırım. Daha fazla sizi baymadan 80'li yıllardan 2000'li yıllara geri dönüyoruz.

Evet arkadaşlar yazının giriş kısmından da anlayabileceğiniz gibi yazı boyunca NFS 5 ile Pole Position'ı

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

**Need For Speed...
Yine Rakipsiz.
Çizginin bir
adım ötesinde...**



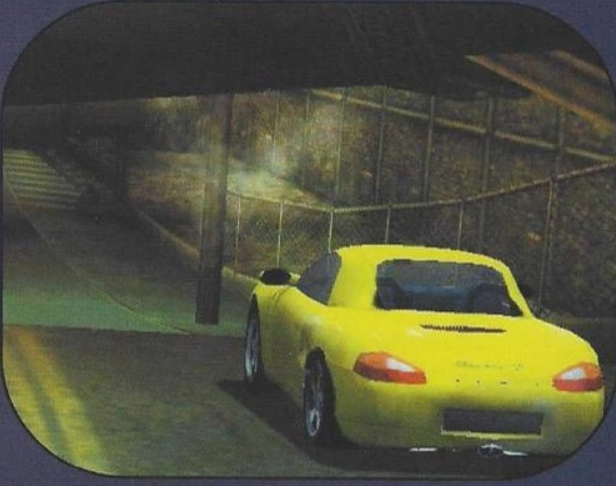
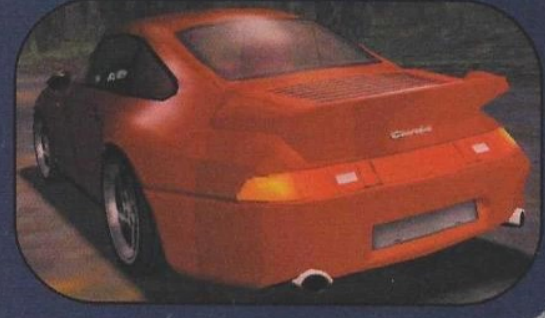
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000



kiyaslayacağım heh heh.

Aslına bakarsanız Need For Speed serileri her zaman serinin bir önceki oyunu ile kıyaslanır. (Need For Speed 1'i nasıl kıyasladık o halde buda bir soru işareti) Çünkü gerçek anlamda Need For Speed ayarında, onun türünde sırf yarış oyunu bulmak (Driver yarış oyunu değil hatırlatalım) çok zor. O maymun ötesi (Goril oluyor her halde (iğrenç espriler kitabımdan bir alıntıydı sadece pardon)) Test Drive serisinden hiç bahsetmiyorum bile. Bakın bahsettim mi? Hayır. Neyse NFS her zaman istikrarlı bir şekilde oyuna yenilikler katarak ve aşmış grafiklerini iyice aşarak aştı geldi bugünlere. Peki NFS'de aşan sadece grafikleri mi? Sesler hiç aşmıyormu? Bir gün korna sesi olarak "Dat!" yerine "Düt!" duymak nasip olacaktı? Electronic Arts öyle her seride yapmadığı değişiklikleri NFS oyunlarında yaptı ve ilk NFS den bugüne büyük bir yol kat etti.

Bence Need For Speed'in en güzel yeniliği Need For Speed 3'de gerçekleşti ve ilk iki oyunda olmayan yeni bir özellik çıktı, Hot Pursuit. Artık öyle birinci gelme kaygısı ile yarışmak yerine o son model arabaları ile kırmızı ışık demeden kavşak demeden yarışan



hızlı züppelerin yarış zevklerini burunlarından fitil fitil getirmek elimizdeydi. Hot Pursuit yani Polis olarak oynayabilme modu NFS'e ayrı bir zevk getirdi ve halende en sevdiğim oyundur Need For Speed 3. NFS 4: High Stakes ise sanki biraz aceleye gelmiş bir oyundu. Electronic Arts oyunda arabalara hasar alma özelliği eklenme teşebbüsünde bulunsa da çok başarılı olamamıştı. Ama yine de serinin en iyi oyunlarından birisiydi. Şimdi Need For Speed 5 çıktı, fakat NFS 5 serinin diğer oyunlarına nazaran çok daha farklı bir oyun. Bir kere artık öyle McLaren mi daha hızlı Ferrari mi yoksa Doğan görümlü Şahin mi gibi geyiklere giremeyeceksiniz. Onun yerine 911 Carrera mı daha iyi yoksa 912 Carrera mı (912 dedim çaktırmayın) daha iyi gibi kıyaslamalara girmek zorundasınız. Çünkü Need For Speed 5: Porsche Unleashed tamamen Porsch marka

arabalara adanmış bir oyun.

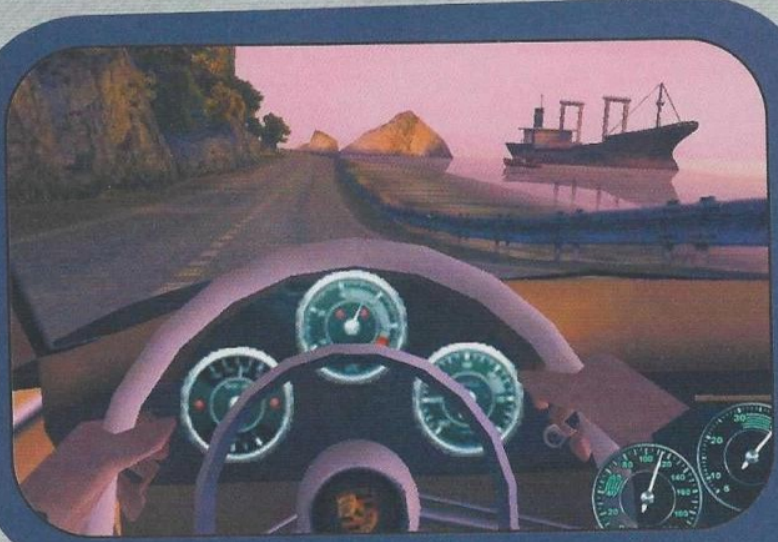
Bir anlamda Porsche sevenleri için yapılmış bir iyilik de diyebiliriz bunun için.

Oyunda 1948 den bu güne gelmiş geçmiş neredeyse tüm Porsche modellerini kullanmak mümkün. 48 Model 356 Roadster dan 2000 Model 911 Turbo ya kadar birçok modeli kullanabiliyoruz. Zaten yapılan anketlere göre NFS serisinde en çok sevilen arabalardan birisi Porsch muş. Bu belki bazıları için sıkıcı bir durum olabilir ama Porsche sevenler oyunlarını buldular diyebilirim. Her NFS de olduğu gibi araba modellerinin detaylılığı inanılmaz derecede mükemmel yapılmış. Artık arabaların en ince ayrıntılarını bile görebiliyoruz. Örnek vermek gerekirse lastiklerin aralıklarına kadar diyebilirim. Bu tip detaylara kim dikkat eder bilmiyorum. Yani bir oyuncu NFS'in programcılarına gidip "Ben arabanın lastik izlerini bile görebilmeliyim" demiş olacak ki adamların içlerine oturmuş ve böyle bir detaya girmişler. İyi de etmişler doğrusu, fakat yapabilecekleri daha gereksiz detaylar varken neden lastik izleri gibi oyunda muhakkak olması gereken (?) bir ayrıntı üzerinde bu kadar durmuşlar burada bir muamma var, araştırmalarım sürüyor. Başka ne tür detaylar var dersiniz bende hasar modellemesi artık çok daha gerçekçi olmuş derim. Özellikle NFS 4 deki o sözde hasar alma özelliği ile kıyaslandığında çok daha mükemmel. Çarpıştığınız yere göre arabada gözle görülür yamukluklar oluşuyor. Evet inanması güç biliyorum ama gözle görülebilir. Hatta kulaklarıyla görebilen bile... Neyse, bu esri başından beri kötüydü zaten. Ayrıca arabanın hasar durumuna göre performansı direksiyon hakimiyeti ve hızda etkileniyor. Ne diyordum, ha detaylar. Bir başka önemli detayda arabaların dışardan görünüşünde bile içerideki hız göstergeleri tüm ayrıntıları ile görünebiliyor olması. Ayrıca arabanın içindeki şofer de boş durmuyor ve vites değiştirip korna çalıp direksiyonu çeviriyor. Ama tipten kaybediyor o ayrı. Ha bu arada birde oyuna yeni bir Sinyal verme özelliği eklenmiş. Tabii bu oyunu öyle çok ölümcül bir şekilde etkilemiyor veya sinyal veren arabaya polisler daha bir sempatik bakıyorlar fakat yinede "Bu da olsun" diyebileceğiniz güzel bir özellik. Bu arada polis dedim de aklıma ne ilginçtir polisler geldi. Daha öncede söylediğim gibi NFS'in en sevdiğim yeniliklerinden birisi Hot Pursuit moduydu. Ama Need For Speed 5'de ne yazık ki Hot Pursuit modu bulunmuyor. Aslında polis bile yok diyebilirim fakat bazı bölümlerde 1-2 polis var. Onlarında yapay zekaları (eğer böyle bir kod yazmışlarsa) iğrenç. Yani ne size vuruyorlar nede akıllıca bir hamle yapıyorlar. Tek yaptıkları filmlerdeki bir yandan bir şeyler tıknıp devriye dolaşan şişko polisler gibi (ne güzel tanımladım ya) peşinize takılıp oradan oraya savrulup çarpmak ve önünüze geçmek o kadar. Nerede bir NFS 4 deki polisler nerede bu polisler. 60Kmh üzerine çıktığınızda tüm devriye birlikleri helikopteri ne varsa ölümlüne peşinize düşüyordu. Bu sayede insan en azından "Ben neymişim be" diyordu. Ama NFS 5'de polisin peşinize düşmesi için neredeyse

birde arkadan toslamanız gerekiyor. Ayrıca sizi yakalamak gibi bir kaygıları da yok. Öylesine sadece "Bu oyunda da var" diyebilmek için eklemişler o kadar. Bu arada polislerin arabaları bile Porsche. Porsche oyunun özüne işlemiş anlayacağınız. Yük taşıyan kamyonları bile Porsche yapacaklarmış ama unutmuşlar sanırım. Ha oyunda 80 adet araç olduğunu söylemişmiydim? Neyse şimdi söyledim. 80 araç var ama pistler o kadar fazla değil. İlk başlarda epey bir süre 4 pist ile idare etmek zorundasınız. Daha sonra belki kasıp tüm pistleri açmak için gece gündüz çabalayabilirsiniz fakat yinede tüm pistleri açsanız bile öyle çok fazla bir seçeneğiniz yok. (gördüm biliyorum ya inanmıyormusunuz) Daha fazla olmasını beklerdim. Üstüne üstlük öyle çok eğlenceli pistlerde yok. Mesela bir NFS 3'de ki pistler harikaydı. NFS 5 de ise birkaç pist dışında diğerleri aynı yolu takip ettiğiniz tekdüze pistlerden. Ben en çok otobanda geçen bir pist var onu çok beğendim, birde ormanın içinden geçen pisti beğendim. Bu arada pistlerin grafiklerinde en az arabalarinkine kadar güzel. Özellikle ışık efektleri mükemmel. Yağmur ve kar efektleri de gayet gerçekçi olmuş. Özellikle Alplerde geçen sisli bir pist var ve oradaki sis efekti gerçekten şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi diyebilirim. Need For Speed 5: Porsche Unleashed'ın kendine has bir atmosferi var. Birinci gelebilmek için hırsla aynı bölümü defalarca oynamak isteyeceğiniz ender oyunlardan birisi. Klasik NFS atmosferinin dışında Porsche lerin güzelliği oyuna ayrı bir hava katıyor. Her arabanın kendine has bir sürüş şekli var. Mesela bazı arabalar dönüşlerde çok iyiyken bazıları hızlanmada çok iyi. Tüm bunları kendinize göre alıştırıp en iyi arabayı bulabilirsiniz. Bazı dezavantajlar bazen avantajta da dönüşebiliyor. Örneğin ben bir yarışta modelini hatırlamıyorum ama sanırım 76 modeldi bir araba seçmişim. Diğer 7 yarışçının ise hepsinde aynı model fakat farklı tip bir araba vardı. Benim arabamın Accelation'ı yani hızlanma süresi çok uzundu ancak Top Speed im yani en son hız limitim yüksekti. Diğer arabaların ise Accelation'ı yüksekti ama Top Speedleri düşüktü. Yarış başladığında benim hız göstergesi henüz kıpırdamamıştı ki diğer 7 araba tozu dumana katarak ışık hızında fırlayıp (çok abartım ama) ufukta kayboldular bile. Bir an ESC'ye dokunsam gelsede devam ettim ve bir süre sonra hızımın doruk noktasına ulaşmış hepsini teker teker geçmeye başladım. Yarış bittiğinde ikinciyile aramda 20 saniye vardı hesap edin artık. Sonra Neymişim be diyip Replay'yi save yapmadan çok fazla sevinme der gibi oyun göçtü heh heh. Neyse olabilir böyle şeyler. Dediğim gibi her arabanın kendine has bir sürüş şekli var. Eski model arabaları kullanmak yavaşta yavaşta bana çok daha zevkli geldi. Ne güzel yavaş yavaş (yavaş dediğimde 160Kmh) yaylana yaylana gitmek en iyisi. Zaten son model arabalarla çok oynadık birazda eski arabaların tadına bakalım.

Oyunda yüksek hızlarda virajları çarpmadan alabilmek ilk başlarda gerçekten çok zor. Ancak usta Need For Speed oyuncularını çok fazla zorluk çekmeyeceklerdir eminim. Virajlarda hız kesmekten hiçbir zaman çekinmeyin. Çünkü çarptığınız zaman çok daha fazla yavaşlıyorsunuz. Tabii hız kesin derken el frenine yüklenip 30kmh hıza kadar düşün demiyorum. Virajı alabileceğinize inandığınız kadar hızınızı kesin. Bazen fren yapmak yerine sadece elinizi gazdan (elinizi?) çekip boşa gitmek daha rahat virajı almanızı sağlayabilir. Ancak her viraja yaklaşırken illede çarpmayacağım demenize gerek yok. Bazı virajlarda arabayı yol kenarına sürterek biraz kıvılcım çıkartıp arabayı çizse de hızı kesmeden virajı alabilirsiniz. Pistlerde genellikle yol ayrımları ve kestirmeler olabiliyor. Bu kestirmeleri mümkün olduğunca kaçırmazsanız iyi olur çünkü bilgisayar hiç kaçırıyor. Diğer NFS oyunlarında pistlerde yol ayrımları çok azdı fakat NFS 5'de ise ikili hatta üçlü yol ayrımları olabiliyor. Oynadıkça hangi yol ayrımının daha kestirme olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Bu arada dikkat ettiimde pistlerin hiçbirinde öyle çok büyük uçmalı zıplamalı yokuşlar bulunmuyor. Porsche firması arabalarının fazla yıpratılmasını istememiş anlaşılabilir hehe.

Need For Speed'e son oyunlarında eklenen kariyer modu NFS 5'de de mevcut. Yalnız bu sefer yarışlar 1950 den 2000'e kadar gelen



Demir Abi... Ben Porsche Aldım Abi...

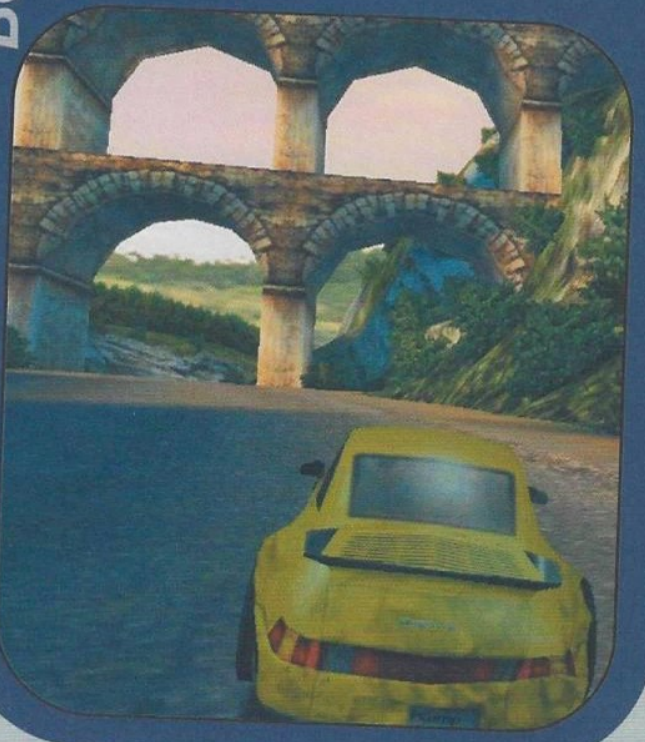


Direksiyona kafa atmaya kalkmayın, direksiyon bu gibi durumlar için tedbirlidir. Savunma mekanizması sağlamdır. Jujitsu bilir. Dimyata pirince giderken eldeki bulgurdan olmayın. Gerçi konumuzla alakası yok ama, siz yine de olmayın.

Şöför arkadaşlar (sizde dinleyen yolcu kardeşler.), arabadan inerken dikkatli olun, etrafı inceleyin, eğer görüntü hareket ediyorsa, arabanın içinde kalın. Hareket etmiyorsa, en yakın çıkışa doğru ilerleyin, okları takip etmeyi unutmayın. Panik yapmayın.



Güzel kardeşlerim, biricik şöför arkadaşlarım, Şu dostunuza kulak verin; Auto-pilot o demek değildir. Saçmalamayın.



Porsche tarihinde çıkmış tüm arabalar ile oynanıyor. Yani ilk yarışınızı 50 model Porsche lar ile yapıyorsunuz, diğer yarışlarda işte 52-55-60 diye gidiyor. Yine belli bir miktar para ile oyuna başlayıp yarışlar kazandıkça paralar kazanıyor yarışlar kaybettikçe paralar kaybediyorsunuz. Bir iki yarış kazanıp paranızı biriktirdiğinizde eski arabanızı satıp yeni arabalar alıyorsunuz. Ayrıca ufak paralar ile de arabanıza yeni parçalar takıp çıkartıp Upgrade yapabiliyorsunuz. Ancak ne yazıkki alabileceğiniz sadece bunlarla sınırlı. Yani mesela bir ayna süsü veya şu camlara yapıştırılan Garfield'lar dan yada arka cama yapıştırmak için "Babam sağolsun" yazılı

Nelere Dikkat Etmem Lazım Abi?... Abim benim...

Yol ayırmalarında "sağa mı, sola mı?" diye düşünmek normaldir. Ama yukarı ve aşağısı aradığınız yön değildir. Beni boş boş konuşurmayın.



Emniyet kemerinizi takarken, önce sağa, sonra sola bakın. Böylece bunun size bir şey kazandırmayacağını görün. Bir daha da

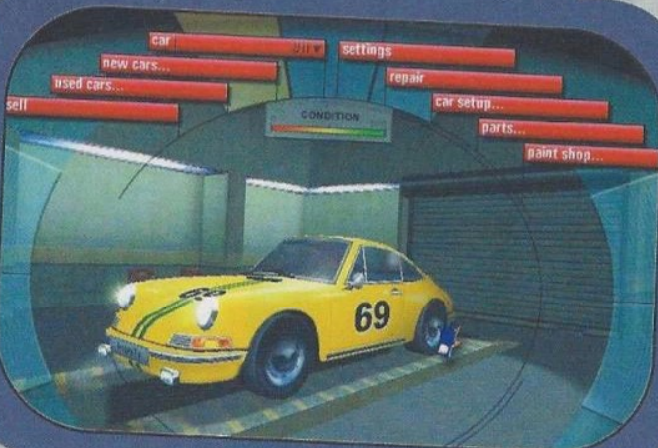


böyle saçma saçma şeyler yapmayın. Uzun yol cengaverlerim; yapana da mani olun.



Seyir halindeyken yola teğet gitmeye özen gösterin. Arabanızın lastikleri bunun için vardır. Onları üzmezin. Zaten adı tekerleğe çıkmış. Bir de siz yapmayın... Etmeyin... Demeyin... Oynama burnunla...

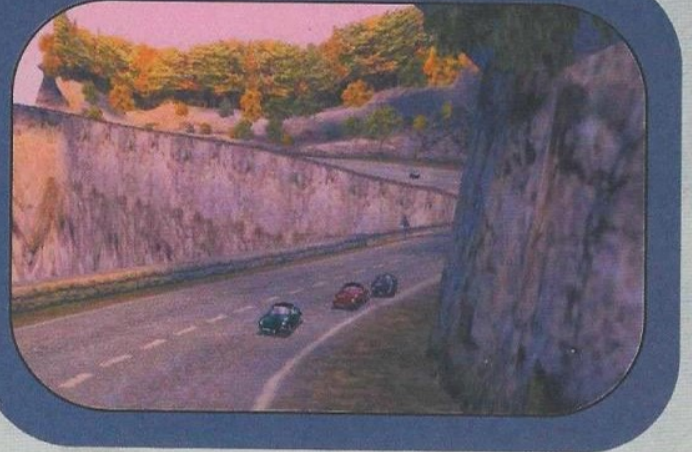
Ateş yanar, üstelik duman da çıkarır. Aklıma geldi söyleyim dedim.



çıkartmalardan almak isterdim.

Bu yüzden bence öyle para biriktirme olaylarına hiç girmeyin çünkü dediğim gibi paranız çok olunca deniz manzaralı ev falan alamıyorsunuz. Zaten her yarışa belli bir sınıfta arabalar katıldığı için sadece ilk başlarda hep eski model arabalarla yarışacaksınız. Yarışlarda hasar aldıkça bir sonraki yarışa da öyle çıkacağınız için "Geçen yarıştan kaldı beyler biraz idare edin" demek yerine biraz para harcaıyıp arabanızı garaja çekip tamir ettirmekte fayda var. Harcaıyın ya harcaıyın. Bu arada garajdayken arabaların kapısını açıp içine göz atabiliyorsunuz. Veya ön yada arka bagajı açıp içeri kontrol ediyorsunuz sanki çok gereklmiş gibi. Hani bazıları yapar ya hiç anlamadıkları halde arabanın motor kapağını açıp saatlerce motora bakıp dururlar. Yanlarına birisi yanaşınca da oradan şöyle birkaç kabloyu yerinden oynatıp "Hmm... Akümülatör zıptırıkında problem var sanırım. Veya Modemde sorun olabilir" derler ya, onun gibi heh heh heh.

NFS 5'in bir diğer yeniliği de Factory Driver seçeneği. Burada Porsche'ye test sürücüsü (şöfer) olarak katılıyorsunuz ve değişik pistlerde sizden istenilenleri yerine getiriyorsunuz. Bu şekilde ilerleyerek bir üst mevkii terfi ediyorsunuz falan. Aslında oyunun en zevkli yeri burası çünkü sizden yapmanızı istedikleri maymunluklar genellikle zaman sınırlı



olduğu için geçemediğiniz zaman gıcık olup geçene kadar "Bu son" "Hayır bu son" diyerek tekrar tekrar deniyorsunuz. Yapmanızı istedikleri maymunluklar ise sürekli bir senaryo havasında ilerliyor ve görevlerde genellikle şu lobutların arasından slalom yap, şuradan şuraya 39 saniyede gitde görelim, git bana 3 ekme al gel şeklinde görevler. Bana biraz Driver'a özenmişler gibi geldi ama o kadar güzel senaryolar yok.

Evet, işte buda böyle bir oyun. Son olarak şunları söyleyebilirim; Need For Speed 5: Porsche Unleashed her zamanki NFS serilerinden farklı bir oyun. Klasik Need For Speed ruhundan biraz uzak, onun yerine çok güzel bir Porsche oyunu demek daha doğru olur. Ama yine de Need For Speed hayranlarının severek oynayabileceği bir yarış oyunu. Grafik motoru çok iyi, atmosfer süper. Her yönüyle ve Porsche lisansı ile çok iyi bir yarış oyunu NFS 5. Dikkatimi çeken ve bence en büyük eksikliği tek bilgisayar üzerinde iki kişi Split Screen oynama seçeneğinin olmaması. Onun yerine internette 8 kişiye kadar oynama seçeneği eklenmiş fakat oda Türkiye'nin şu andaki internet altyapısı ile doğru düzgün bir oyun oynamak pek mümkün değil. Başka söze gerek yok sanırım.

Araba yarış sevenler için, ve HIZ İÇİN GEREKLİ bir oyun NEED FOR SPEED 5: Porsche Unleashed. Aman Allahım bu ne kadar karizmatik bir yazı bitirişidir böyle heh heh heh. Bu kadar...



1 CD

Artık gelenek halini almış Need for Speed serisi. Hepimizin kabul ettiği E.A. kalitesi ve Porsche'nin dayanılmaz cazibesi. Alın ve oynayın. Bakın çok ciddiymi, almayan bi daha burayı okumasın !

FİRMA: Electronic Arts

TÜR: Araba Yarışı

SİSTEM: P200 - 32 Mb Ram - 150 Mb HDD / Win 95-98 / 4Mb full D3D

% 90

OYUNLAR 3.7

Lucas abi, gel senin şu filmde bir oyun yapalım? İyide para gelirvalla.

Derginin içindekiler bölümünde yeni bir Star Wars oyunu geldiğini ve bunun dergi de yayınlandığını görünce neler düşündünüz çok merak ediyorum. Büyük ihtimalle tepkiniz şuna benzer birşey olmalı; "Abi bu kadar da olmaz 1 yıl içinde 10'dan fazla Star Wars oyunu nasıl olur yaa", ya da "Lucas amca yetmedi mi kazandığın paralar, nereye sokacaksın bu kadar parayı, nerede saklayacaksın?" Kesinlikle artık abartı olduğuna inanıyorum. Eğer biraz daha gayret gösterirlerse her ay bir oyun çıkarma başarısını gösterecekler. Eskiden de çok fazla Star Wars oyunu çıkardı. Yine de hemen hemen hepsi kaliteli olurdu. Artık çıkan oyunların büyük bir kısmı kalitesiz. Bu sefer ki oyun ne kaliteli ne kalitesiz (arada kalmış sendromu). Evet garip dimi? Çünkü şu ana kadar yazdığım oyunları ya çok beğeniyordum ya da nefret ediyordum. Bu sefer ne diyeceğimi bilemedim. Bu yüzden ortada bir karar verdim. Oyun tam anlamıyla üç boyutlu real-time strategy. Büyük ihtimalle ilk başlarda inanılmaz yadırgayacağınız bir sistemi var. Yadırgamadan

kadar rahat çalışıyor. Bu detayları görmek için tabii ki oyundaki karakterlere oldukça yakından bakmanız lazım. Zaten uzaktan bit kadar adamlarla oynamak çok mantıklı değil. Adamlar bu kadar uğraşmış yapmış, neden ufacık grafiklerle oynatalım ki? Oyunun yapımında asıl amaç, sizin kendinizi oyunun tam olarak içinde hissetmenizi sağlamak. Bunu oyunun büyük kısmında başarmışlar. Ancak bazı yerlerde tansiyon inanılmaz düşüyor ve işkence olmaya başlıyor. Tabii kafanızda tekrar hızlanacağını canlandırarak bu kısımlara dayanmak zorunda kalıyorsunuz. Bu ufak tefek kötü yanlar zaten hemen hemen her oyunda mevcut. Sizin yapmanız gereken şey sabretmek. Ayrıca oldukça güzel hazırlanmış görevler oyunun oynanma süresinide uzatıyor. Çok fazla gereksiz görevden kaçınılmış. Sizi dolandırmak yerine direk olarak oyunun içine sokuyorlar. Emirler size telsiz aracılığı ile veriliyor. Emirleri anlamak zorunda olduğunuzu söylemeye gerek yok

STAR WARS

Star Wars çılgınlığı bitmeyecek gibi görünüyor. Bu sefer 3D Real Time Strateji...

kastım, oyunun içinde olan herşey. Bence oyunun interface'i önceki Lucas Arts oyunlarına göre oldukça başarısız. Oyunun oynanış biçimi ise gerçekten farklı. Oynarken şaşırıp, alışmakta oldukça güçlük çekeceğinize eminim.

Hmm malzemede bol, çağırın hemen grafikleri.

Çaycıyı da çağırın ona da bir bölüm yaptıracağım.

Tabii buna alışana kadar birçok bölümü de baştan

oynamak zorunda

kalacaksınız. Bu yüzden oyun kontrollerine sonuna kadar hakim olmanız gerekiyor. Klavye oyunda çok önemli bir yer kaplıyor. Bence oyun tuşlarını oturup ezberleyin. Tavsiyem bütün tuşları kendi kolayınıza gelecek şekilde bir arada toplayın. Ayarları iyi yapın yoksa eliniz ayağınız

birbirine girer. İlk bölümlerde fazla hissetmesinizde ilerki bölümlerde bunun başınızı ağrıtaçağı kesin. Oyunun üç boyutlu grafik motoru bundan iki yıl önce tasarlanmaya başlanmış. Herşey hız üzerine düşünülmüş ve bunda da gayet başarı sağlanmış. Hatta sadece hız açısından değil, grafiklerin yumuşaklığı açısından da oldukça ilerleme kaydedilmiş. Bir çok bilgisayar da sorun yaratmayacak

Serkan KUTLUBAY

skutlubay@kamernet.com





sanırım? Benim İngilizcem konuşulanları anlamaya yetmiyor diyorsanız, options bölümünden konuşmaların text'lerini açmak mümkün. Böylece sağ üst köşede adamların neler konuştuklarını okuyarak daha rahat anlayabilirsiniz. Aklıma gelmişken belirtmek istiyorum, **oyunun BETA sürümü piyasa da tek cd halinde satılıyor. Oyunun tam sürümü 2 CD. Eğer herhangi bir bilgisayarıcıdan bu oyunu almaya kalkışırsanız tek cd olmasına rağmen oyunu size satmaya çalışan satıcı bunun tam sürüm olduğunu iddia ederse, oyunu alacakmış gibi yapıp, oyun sizin elinize geçince tekrar cd'yi bilgisayarıcının kafasına fırlatın.** Konudan biraz uzaklaşmışken yeni Star Wars oyunun geleceği haberinde buradan veriyorum. Böylece MEG'in köşesini bile atlatmış oluyoruz. Yeni oyunun ismi Star Wars Episode 1-Obi Wan olacak. Dark Forces'ın devamı niteliğinde olacak olan oyunun, kısa bir süre sonra piyasada olacağı (hiç şaşırmadık!) söyleniyor. Bir çok sayfadan screenshot'larına rastlayabilirsiniz.

Ya abi filmde oyun yapalım dedim sana. Her karesinden yeni bir oyun yapalım demedim ki... Asıl konumuza geri dönelim daha da fazla uzaklaşmadan. Oyunun soundtrackleri bence gerçekten güzel. Bildiğimiz Star Wars müziklerinin techno remix'li hali insanı

Ya abi filmde oyun yapalım dedim sana. Her karesinden yeni bir oyun yapalım demedim ki...

Asıl konumuza geri dönelim daha da fazla uzaklaşmadan.

Oyunun soundtrackleri bence gerçekten güzel. Bildiğimiz Star Wars müziklerinin techno remix'li hali insanı

FORCE COMMANDER

MEG'e yine ve ısrarla sorduk

- Ya Meg adamı uyuz etme ne olur söyle neden sevmiyorsun Star Trek'i?
- Ya hayret bişey gidin kardeşim. Neden sevmiyorum? o kel kafalı topoş kaptana uyuz oluyorum. İşte bu yüzden.
- Yalan söylüyorsun
- Tamam yalan söyledim, ben Star Trek'i Star Wars'dan daha çok seviyorum, ciddiğim
- Yine Yalan
- Ama ben şimdi sana bir girersem burdan...
- Peki o kaptanın adını söyle
- Data
- Yalan işte, askerler tutuklayın şunu
- Eee yetti be, gel lan buraya, kaçma it herif, yakalarım ben seni bir yerde nasıl olsa...

eğlendiriyor diyebilirim. Aslında bir metal müzik dinleyicisi olarak, beni çok fazla etkilemese bile, Film müziklerini duymaya alışık olduğum şekilde duyamayınca bir an duraksadım ve bir süre sonra hoşuma gitmeye başladığını farkettim. En sonunda da amaçtan saptığımı farkına varıp müzikleri kapattım :). Dünya'da müzikleri için bile Star Wars oyunları alan insanların olduğu gerçeğini göz önüne alırsak, Lucas Arts bu konuda'da başarısını göstermiş oluyor. Teknik özellikler açısından yukarıda az bile olsa biraz ipucu vermiştim. Bu konuya biraz daha ayrıntılı olarak eğilirsek, oyun gayet mütevazı, günümüzde göre oldukça yavaş olan sistemlerde bile rahat rahat çalışıyor. Medium install yaparak, P2 233, 64 ram ve bir 3d kartla gayet iyi bir şekilde oynayabilirsiniz. Bu sistemle oynarken super ötesi grafikler beklemeden ama gayet güzel grafiklerde sizi bekliyor. Teknik açıdanda sizi aydınlattıktan sonra gelelim oyunun oynama şekillerine. 3 çeşit oyun şekli içinden hoşunuza gideni seçip oyuna başlayabilirsiniz. Bunlar; Campaign, skirmish ve scenario... Campaign oynarsanız size verilmiş olan görevleri yaparak oyunu bitirmeye çalışıyorsunuz. Burada imparatorluk güçlerini yönetiyorsunuz. Haliyle düşman tarafta isyankarlar oluyor. Skirmish oynamak isterseniz oyuna hızlı şekilde başlayıp seçtiğiniz taraf için bir death match yapıyorsunuz. Scenario'da istediğiniz bir görevi yapıyorsunuz. Campaign olarak oynadığınız zaman Brenn Tanter adında kariyer yapma amacında bir imparatorluk askerini yönetiyorsunuz. Bir Stormtrooper olarak başladığınız kariyerinizde general olma yolunda ilerlemeye çalışıyorsunuz. Aslında her şey bu kadar değil. Bunun hepsini anlatmak istemiyorum çünkü işin eğlencesi

kaçacak. Sadece söylemek istediğim bir süre sonra taraflar arasında bir şeyler olabilir. Durumu oyunda görebilmeniz için çok açık yazmamaya çalıştım. Oyunda toplam 24 bölüm bulunmaktadır. Bunların 12 tanesi, imparatorluk gücünün diğer 12 tanesi ise asiler için hazırlanmış.

Sen sus işime karışma benim. Görmüyor musun? Her kareden milyonlarca dolar kazanıyoruz...

Görevler neredeyse film tadında devam ediyor. Tabii bir iki fazlalığı saymazsak. Oyuna başladığınızda Tatooinin topraklarında 3 tane alıştırma görevi oynuyorsunuz. Gerçek görevlere hazırlanmak için bu 3 görevin üstesinden gelmeniz gerekiyor. Hatırlarsanız film de geçen savaşlar kısıtlı gezegenleri kapsardı. Ancak oyun içinde, Star Wars evrenindeki (yeni bir dünya yaratma konusunda Lucas Abi 1. Tolkien amca 2.) bütün

gezegenlerde bulunma şansını yakalayacaksınız. Bunu daha çok aşırı Star Wars fanlarını düşünerek yapıldığına inanıyorum. Yoksa çok fazla ilgisi olmayan ne bilsin hangi gezegende, ne savaşlar yapılmış. Dahası gezegenlerdeki bütün ayrıntılar sonuna kadar düşünülmüş ve oyuna tam olarak adapte olması sağlanmış. Çok basit bir örnek vermek gerekirse, eğer boş arazi yerine yolları kullanırsanız, askerlerinizin hızı artıyor ve ulaştırmak istediğiniz yere çok daha çabuk ulaşıyorlar. Bunların dışında oyun içinde, film de olan bütün ana karakterleri yönetebiliyorsunuz. Bunun oyuna kesinlikle ayrı bir zevk kattığını söyleyebilirim. R2D2, Han Solo, Luke Skywalker, C3PO, Leia... Bunların hepsini farklı görevlerde oynuyorsunuz. Zaten herşey direkt filme endeksli olduğu için, oyun içinde izlediğiniz video'ları bile bir yerlerinden yakalayacaksınız. Sadece hayran olduğunuz karakterleri değil aynı zamanda hastası olduğunuz yer araçları, uzay gemileri her şey oyuna dahil edilmeye çalışılmış. Neyse ki oradan bunu, şuradan şunu ekleyelim derken, deli saçmasına çevirmemişler oyunu. Yoksa içinde Star Wars'dan her şeyin bulunduğu bir çöplük ortaya çıkabilirdi. Aslında oyuna bu açıdan bakılınca, tam olarak

hayranların oyun hakkında neler hissedeceği düşünülerek yola çıkılmış. Yoksa bu kadar ayrıntıya asla girilmezdi. Her ayrıntı biraz daha iş uzaması ve bir o kadar da para kaybı demek. Sabretmişler ama değmiş gerçekten. Gelelim üretime ve üretimden elde ettiklerinizle yapacağınız ordulara. Kumu kazıp paraya çeviren aletler yok bu oyunda. Ağaç, altın, taş gibi şeylerden de voltron'ı oluşturmak gibi bir şansınız da yok. Kısaca üretim gibi bir şansınız da yok. Daha fazla asker için verilmiş hedef noktalara ulaşmalısınız, düşman üslerini ele geçirmelisiniz. Bunların dışında asker yapabilmek (haliyle biriktirebilmek) gibi bir şansınız yok. Yani kısaca, ürün topla, bina yap ve saldır mantığı oyunda tamamen çürütülmüş. Bu açıdan bile bence büyük bir gelişme. Çünkü uzun yıllardır real time strategy mantığı bu uğurda devam etmişti. Tabii başarılı ve farklı olanlar malum. Böylece bu mantıktan sıkılmış olan oyuncular için yeni bir alternatif çıkmış oldu. Kısa zaman içinde bu alternatifler ne kadar fazlaşıyor bilemem.

Sonuna gelmişken:
Artık yazı sona erdi ve neredeyse oyunun her şeyini 3 sayfa içerisinde anlattım. Son olarak her şeyin çok ama çok kısa ve basit bir şekilde özetini geçmek istiyorum. Bütün bunları okuduktan sonra oyunu alıp almamak size kalmış. Unutmamanız gereken şey oyunu almaya karar verdiğinizde, beta uyarımı dikkate almanız.

Bu oyun sizin temel gizli haritalı savaş stratejisi oyununuz. Star Wars dünyasında olduğu için gerçekten eğlenceli. Ayrıca diğer açılardan bakıldığında da çok fazla bir açığı görünmemekte. Filmden kesilmiş sahneler iyi yapılmış, oyunun ara yüzü çok fazla iyi olmamakla birlikte, animasyonlar gerçekten başarılı. Müziklerin bir kısmı geleneksel Star Wars temasından. Bunun yanı sıra, vokal karakteristiği film serisiyle paralellik gösteriyor. Laser ışınlarından Tuskan savaşçılarına seslendirilmesine kadar, diğer tüm sesler de filmdekilerle benzerlik içinde. Grafikler inanılmaz ötesi değil. Ancak gerçekten akıcı



İŞTE YİNE O! REZİL RÖPORTAJCI

Her röportajında olay çıkaran zebani'nin bu seferki kurbanı George Lucas. Sinirlerinize hakim olun...

Zebani: Meraba Dart Vader... Ay yani Lucas bey!.. Ben Türkiye'den geliyorum sizinle röportaj

yapıcaz, bundan kaçış yok..

Lucas: İlginç bir tip. Çocuklar şunun bir eskizini çıkarın, diğer Star Wars bölümlerine canavar diye koyarız...

Zebani: Hop hop! İsmimin şöhretine bakmam, bütün dünyaya rezil ederim seni. Ben medyayım...

Lucas: Ben de George Lucas'im. Evet ne sormak istiyordun?

Zebani: Yine çattık belaya. Ya doğru düzgün adam bulup röportaj yapamayacak mıyım ben?

Lucas: Bu bana soracağın soru değildi umarım...

Zebani: Karışmayın ben röportaj sırasında kendi kendime konuşurum.

Lucas: Bizim burda işimiz var.

Zebani: Ne işymiş o? Hala paraları sayıyorsun, iş mi bu? Neyse sorum şu: Bu Star Wars saçmalığından daha ne kadar faydalanıp, insanların ceplerini sömüreceksin?

Lucas: Bu seni ilgilendirmez

Zebani: İlgilendirir. Masum insanlara abuk sabuk hayaller satıp, paralarını alamassın.

Diğer Star Wars bölümlerini çevirmeyeceksin. Ben Medyayım...

Lucas: Çocuklar atın şunu dışarı.

Zebani: Bi dakika seni mahkemeye veririm. Bir medya mensubunu tartaklamaktan hapse girersin. Elini çek be adam!

Lucas: Bıktım bu delillerden...

grafiklere sahip. Motorun üzerinde 2 yıldan beri uğraşmaları oldukça iyi sonuçlar vermiş. Böylece yavaş bilgisayarlarda bile oyunu hızlı bir şekilde oynanmasını sağlamışlar.

Diğer real time strategy oyunlarının aksine Force Commander zorlayıcı unsurlara sahip. Bu bile insanı hırslandırmaya yetiyor. Bence, Oyun içinde, İmparatorluk kuvvetlerinin bakış açısını vermesi etkileyici bir unsur, ancak bu oyun stilini Star Wars evreninde kullanmak bu kategoride tam not almasına yetecek kadar da büyük bir değişiklik yaratmamış. Star Wars adı beraberinde birçok ilgi çekici unsuru da beraberinde getirmiş. Örneğin, Stormtrooper'ların kullanılabilmesi bence etkileyici. Ancak bunlar bir kenara bırakıldığında oyun eğlenceli ve eğlenceli olduğu kadar da sürükleyici. Yinede Star Wars dünyasına uzak kalanların belki de fazla hoşlanmayacağı bir oyun. Son karar: Pişman olmazsınız, alın...



1 CD

FİRMA: LucasArts
TÜR: Real Time Strateji
SİSTEM:
P266 64 Mb Ram/ 454 Mb HD/
Win 95-98/ 3D Accelerator

Star Wars oyunlarıyla ilgili her türün yapacağını simdiden söylemek kehanet olmaz. 3D Real Time Strateji nasıl olur diyorsanız bi deneyin. Ha bir de Star Wars hayranıysanız alın...

% 80

4.0 OYUNLAR



Play Station

PC

OYUN ve AKSESUAR



Valikonağı Caddesi Akkavak Sokak No. 6/1 Nişantaşı/İSTANBUL
Tel : 0(212) 231 06 38 - 219 88 73 Fax : 0(212) 247 80 61
e-mail : hollywoodhome@ixir.com



DIE HARD TRILOGY 2

Can KANTARCI

ckantarci@kamernet.com

Bana bir ay önce falan gelip, bir oyun ne kadar kötü olur Can Kantarci, dostum ha?!, deseydiniz, cevabım ya susun lütfen, ya da ben ne bileyim güzel arkadaşım, olurdu. Ama şimdi sorarsanız cevabım "Die Hard Trilogy 2 kadar kötü" olur. Ayrıca, böyle bir söylemden sonra, bir ay önce sorduğunuzda da Die Hard Trilogy 1 demem lazımmış. O da çok kötüyümüş her yerden duyduğuma göre.

Ya ben hala inanmıyorum bu oyunu sattıklarına. Acaba alıp da herhangi bir şekilde herhangi bir ruh hastalığına yakalanan var mıdır. Çok yüksek bir ihtimal çünkü. Şimdi hemen kısa bir tanıtım olayına geçiyoruz. Şimdi babalar gibi Soldier of Fortune tanıtım vardı ya, neyse. Efendim, Die Hard serisi bildiğimiz üzere halk dilinde aksiyon olarak tabir edilen (tamam veya her yerde öyle tabir edilen) bayağı da ünlü bir filmler üçlemesidir. Baş rolünde babalar babası Bruce Willis, John McClane adında bir polisimsiyi oynamaktadır. Hem yakışıklıdır, hem esprilidir, zekidir, inanılmazdır ve vesairedir. Zamanında çok tuttuğundan bu Die Hard serisi, her tutulan seri gibi oyuna aktarılmıştır çoğunuzun şöyle böyle de olsa adını duyduğu Fox Interactive tarafından. Ama PC'ye değil, Playstation'a. Yani bizim oynadığımız oyun bir Playstation convert'i. Güzel olmamasındaki en büyük etkenlerden biri de bu olsa gerek sanırım.

Şimdi neden Trilogy, diye bir soru sorulması gerekir şu durumda [soranları Rahmanhan'a göndereceğim şeklinde bir intiba aldınız değil mi :)]. Şimdi Fox Interactive bu Die Hard serisinin oyununu yapmaya karar verince bir düşünmüş, ulan biz nasıl bir olaya girelim de, ekmek paramızı (gavurun ekmek parası gibi bir kavramı olduğunu da bilmiyorum gerçi) çıkartalım demişler. Sonunda da bu Trilogy fikrine varmışlar. Sanırım bu üçleme olayına girdiklerinde kakaları falan vardı genel kurulun. Bu kadar kötü bir düşünce olamaz çünkü. Farkındaysanız hala söylemedim Trilogy'nin ne olduğunu [ehehe]. Hm. İşte üç tür küçük oyunun birleştirilmesinden oluşuyor Die Hard Trilogy 2: Bir Virtua Cop tadında First Person shooter, bir Driver tadında araba sürüş olayı, bir de Tomb Raider tadında Third Person olayı.

Oyunun ilki, ilk üç filmdeki konuları içerdiğinden, ikincisinde direk sallamışlar doğal olarak. Yani bu oyun resmen öylesine yapılmış bir oyun. Ay fenalık geldi! Neyse, konuya gelelim. Bu ikinci Trilogy'de, karizmatik yakış- aman işte John McClane baba bir büyük hapisane firarıyla karşı karşıya kalıyor. Şimdi firar deyince, bununla beraber gelen diğer kavram direk rehine oluyor biliyorsunuz. O da var evet. Böylece yine bir tane kafayı yemiş manyak kötüyü cephesine alıyor McClane efendi. Tesadüf ki, bu olaylar Las Vegas'da geçiyor. İşte o yüzden oyunun uzantılı adı Viva Las Vegas! Çok yaratıcı değil mi? HAAAAHA! sırf bu yüzden üşenmedim mail attım Fox Interactive'e tilki gibi kurnazsınız, diye.

Yazıda iyice ilerledik sayılır, o yüzden oyun için söylenecek şöyle olumlu, hoş, ne bileyim fena olmayan

VIVA

bir şeyler söylemek istiyorum ama yok! Yok! Bir umut dedim, böyle çoğu kötü oyunlarda en azından demolar ara ekranlar falan güzel olur dedim ama nafiye. Hani 3D yazıyor ya oyunun broşürlerinde, kutusunda, cd'sinin üzerinde falan, o yazılar 3D sanatına hakaret aslında. Bir kere, demolarda falan gördüğümüz insanların gözleri ve ağızları yok. Ufak ayrıntılar diye gözlerinden kaçmış sanırım (!). Hadi grafiksel kötülükleri geçtik, bari seslere özenseydiniz be adamlar. O da yok. Yine ara ekranlarda vs. hani Bruce Willis'i seslendiren adam var ya, o sanırım seslendirme anında ölüyordu. Yazık yani adama son anında seslendirme mi yaptırılır ya. Pis tilkiler sizi. En azından bunun için parayı bastırıp adam gibi bir seslendirme yaptırılabiliriniz. Neyse ki bütün bu oyun sanatına hakaretleri geçebilmek için opsiyonlar koymuşlar yapımcılar. Saolsunlar.

Eh, sıra geldi şu birbirinden şaşkın Trilogy'yi oluşturan parçaları tanıtmaya... Rastgele yapayım da bari değişiklik olsun.

Sürüş modu: Abi tamam anlarım, paran yoktur iyi oyun yapamazsın, iyi mod da yapamazsın. Ama bari iyi yapmadan, üstüne Extreme Driving deme cibilliyetsizliğini gösterme be! Gülsen mi ağlasam mı bilemiyorum gerçekten. Yani benim bu mod hakkında diyeceğim tek şey, Extremely Sucking Driving olabilir. Bir kere, arabaların görünüşü çok çok kötü. Ve asıl olarak, oyuna sözde adını veren Las Vegas faciası... Yani tamam sonuçta yapılan oyun, ne kadar benzeyebilir ki, denilebilir ama, sen gidip de Las Vegas'ı Beşiktaş gibi bir yer yaparsan ne diyeyim ki ben daha. Renk namına bir güzellik yok, yoldaki yayalar malak gibi duruyorlar hiç bir etkileycilik katmadan. Ha sahi, etkileycilik deyince, sanırım bu tilkiler düşünmüşler ki karizmatik bir sis eklersek olayı götürürüz. Ben hayatımda insanı bu kadar atmosferden çıkartan bi sis görmedim. Tövbe. Bu mod için son olarak diyeceğim şey, gidin evdeki oyuncak arabalarınızla oynayın daha çok zevk alırsınız olacaktır.

Lara Croft modu: Eh işte bu biraz daha iyi gibi ama, nereye kadar. Dolıştığımız yerler aşırı klişe ve aynı şekilde gameplay de öyle. İşte, ilerle, adam öldür, düğmeyi aç sonra patronla dövüş. Salak düşmanlar yavaş yavaş ileri gidip ateş etmekten başka bir şey yapmıyorlar. Level'lar çok kıyırık şekilde dizayn edilmiş. Bir ara atmosfere girer gibi oluyorsunuz ama işte o inanılmaz salak sis var ya Extreme Driving'den gelme, yine

bitiriyor olayı. İnanmazsınız ama sinirden gülüyorum şu an. Bir de işin garipliği, duvarlara yaklaştıkça duvarın öteki tarafını görebiliyorsunuz. Ben bakarken önce salak mıyım oldum, sonra gerçekten de öyle olduğunu farkettim (yani salak olduğumu değil, öteki tarafı). Böyle olunca da bu modun da sizin (veya bizim) için hiç bir özelliği kalmıyor desem yalan olmaz.

Virtua Cop modu: Yani bu oyunu yanlışlıkla alırsanız (mesela tam 2 milyon düşürdünüz, bu oyun da fuarda cebinize kaydı falan), bu üç mod içinde oynaması en degecek olan kısım. En azından bir oynanabilirliğe sahip mantıklı şekilde. Özellikle kontroller burada İYİ tasarlanmış (oha ilk defa iyi dedim yazının başından beri). Utanmasam eğlenceli diyeceğim ama eh işte. Yalnız burada da Fox Interactive yine kendini aşmış ve bu tür oyunların ana unsuru olan power-up kavramına yeni bir bakış getirmiş (muahuahauha. dayanamadım ya). Bilirsiniz, normalde bu oyunlarda karşınıza silahlar çıkar, vurunca o silah sizin olur ve eski silahınızdan yüzde99 DAHA İYİdir. İşte bu oyunda böyle bir şey yok.

Yani çoğu zaman aldığınız yeni silah, emektar tabancanızdan daha iyi değil, hatta daha kötü! Adamlar kesin ishal falanmış bu atraksiyonu düşünürken.

Modları da güç bela tanıttık ya, yine iyisin Can Kantarcı.

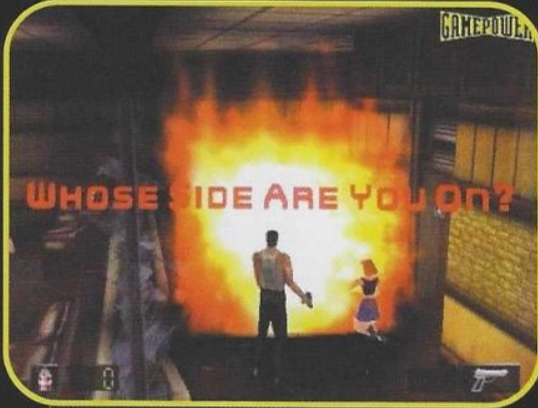
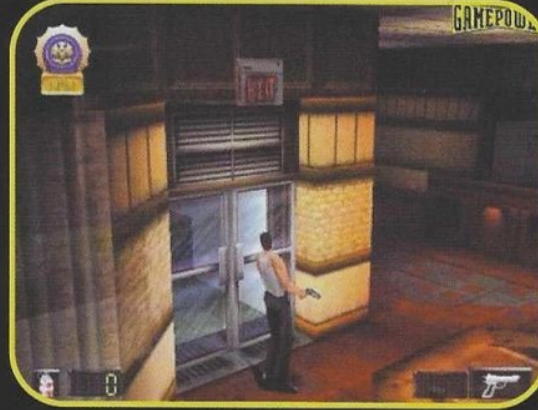
Konfigürasyon olarak günümüzün orta halli bir makinasını istiyor işte Die Hard Trilogy 2. PII küsür, 64ram ve öyle bir 3D kart işinizi görecektir. Ama bence oyunu fazla oynamanız bütün bu donanımlarınıza kalıcı zarar verir. Çünkü bir şekilde bu oyun bütün oyunsal kavramlara hakaret ediyor çünkü. Yani Tavsiye Köşesi'ne laf etmekten daha kötü bir şey nerdeyse. Hm, yok yok o kadar olamaz sanırım.

Siz yazının sonuna geldiniz, ben de sabrımın sonuna geldim sanırım zor da olsa. Tek diyeceğim oynarken zevk alabileceğiniz kısım first person modu diyebilirim özet olarak.

Sonuçta bu oyunda barındırılan modların hepsinin ayrı ayrı çok kaliteli örnekleri var şu an bilgisayarçı raflarında [hadi size ipucu, SoF, Driver ve TR, çaktırmadım ;)].

Yeni bir yazının kollarına doğru umarsızca sürüklenmek için huzurlarınızdan çekilirim sayın okuyucular.

..... kalın (doldurunuz yine istediğiniz şekilde).



1 CD

FİRMA: Fox Interactive
TÜR: Action-adventure

SİSTEM:
P166 32 Mb Ram/ 320 Mb HD/
Win 95-98/ 3D Accelerator

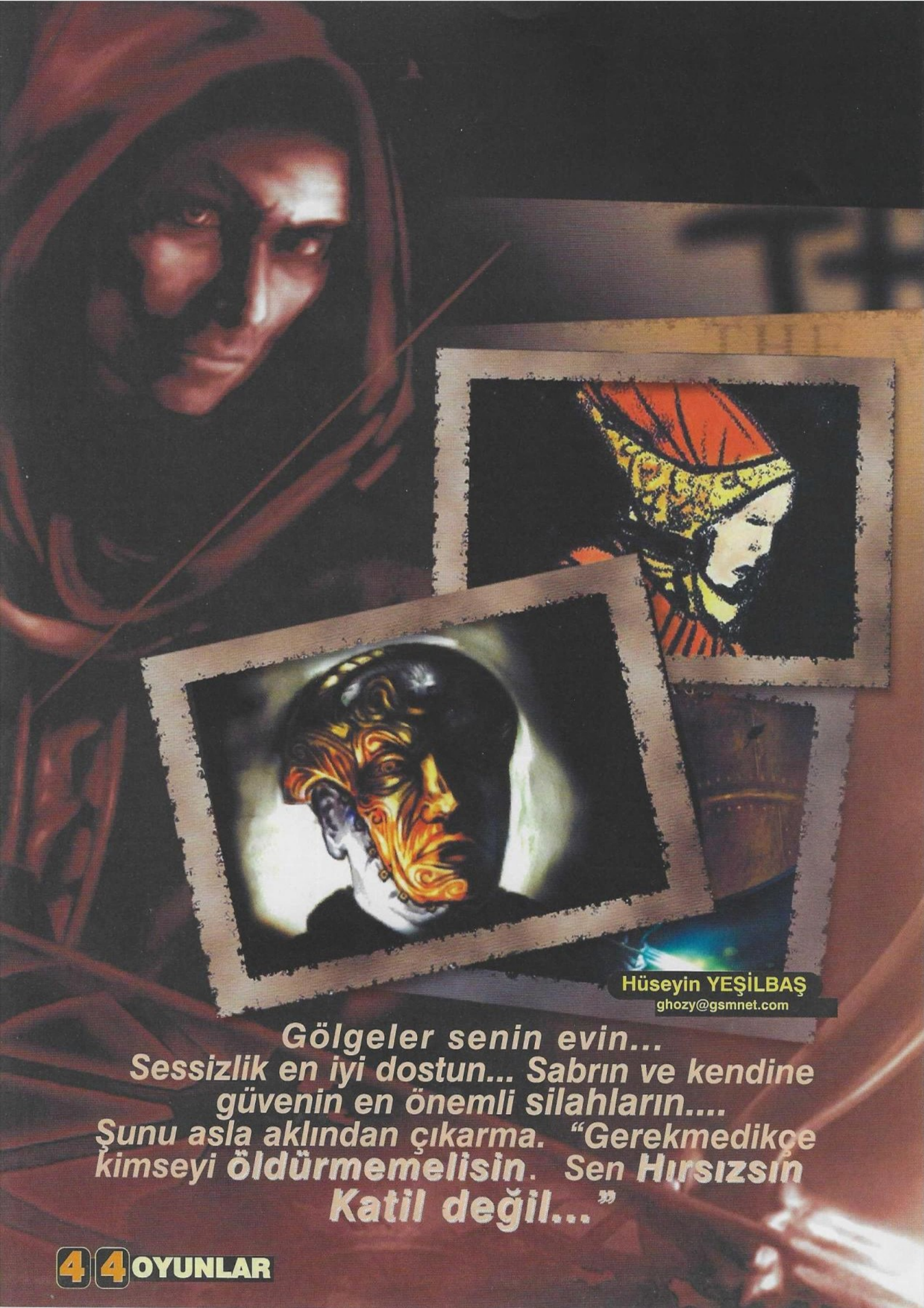
Zaten birincisi de o kadar iyi değildi. İkincisi ilkini hiç aratmıyor. Endişe etmeyin. Paniğe mahal yok. Ama yine de Bruce Willis için alırım ben diyorsanız sesimi çıkarmam.

% 64

Playstation'dan convert olan Die Hard Serisinde John McClane yine iş başında

LAS VEGAS

OYUNLAR 4 3



Hüseyin YEŞİLBAŞ
ghozy@gsmnet.com

**Gölgeler senin evin...
Sessizlik en iyi dostun... Sabrın ve kendine
güvenin en önemli silahların....
Şunu asla aklından çıkarma. "Gerekmedikçe
kimseyi öldürmemelisin. Sen Hırsızısın
Katil değil..."**

THIEF

THE METAL AGE

- Sus olm artık öğrendim ben bu işi, vurduk voliyi diyorum sana, sen hala elimdeki ok-yay'la naapıcamı soruyosun.
- Ama abi hakaten biz ev soyucuz, ne ki şimdi ok falan. Ne biliyim şaşırımdı bir nebze de olsa.
- Oğlum, güven bana. Bak geçenlerde çaldığımız bilgisayar var ya?
- He?
- He, onda bi oyun oynadım Thief 2 diye. Böyle okla hallediyon bütün olayı. Süper fikir valla. Bir haftadır okçuluk talimi yapıyorum. Tepemin tasını attırma alınına çakarım oku alınin ortasına.
- Üfff peki ya kızma hemen. Ay, köpek var bahçede abi. Girme.
- Heh, merak etme bak şu elimdeki oka.
- Aa, o ne ya okun ucuna et bağlamışsın.
- Evet, zehirli et oku bu. niheheheh. Bak şimdi bunu köpeğe atcam.
- Aaa, hayvan bayıldı mı, öldü mü ne. Olmedi di mi abi? Ölmedi de bana.
- Yav ölmüştür heralde ne bilim. Hadi biz işimize bakalım.
- Ühüüüüüüü.
- Ya sus be olum. Ne mız mız mışsın. Şurda iki kuruş ev soycaz, burnumuzdan getirdin.
- Ühü. Peki.
- Bi saniye burası gündüz gözümüze kestirdiğimiz ev mi? Yanlış eve girmeyelim sonra.
- Dur numaraya bakalım abi. Ühü.
- Lan, kapat şu feneri belli etcen herşeyi. Tüh allah tependen baksın
- Ya, ne vuryon abi ya. Sen dedin ya bakalım numaraya, görünümüyo karanlıktan işte.
- Güzelim ne diye feneri kullanıyosun ki. Direk kapıyı çalıp soralım istersen. Daha belli ederiz kendimizi.
- Peki **tak tak tak**
- ** İki saat sonra**
- Ya ne kızyosun abi, sen söyleyince refleks olarak kapıyı çaldım işte.
- Senin refleksini ve reflekslerinin çalışmasının tutatacağı anı lanetliyorum salak ortağım. Neyse ki sadece evin köpeğini öldürmekten tutuklandık. İnşallah yay'ı okçuluk kulübünden çaldığımızı anlamazlar.
- Ühüüüüüüüüü
- Ne var yine?
- Köpeği öldürdük.
- Hay Salak.

Güzel oyun. Ben şahsen birincisini oynama şerefine nail olamadım. Dolayısıyla oyunun ilk bölümü hakkında pek bir fikrim yok. Ama bu ikincisi oldukça güzel olmuş. Eğer sizde oyunun ilk bölümünü oynamadıysanız, Thief 2 Quake tarzı bir oynanış mekaniğine sahip olan, ama kesinlikle ortallıklarda koşup delicesine adam temizleyemeyeceğiniz bir oyun. Oyunda bir hırsız olarak karanlık köşeler, yavaş hareketler kalkanınız, sessizliğiniz ise en büyük silahınız olacak. Aman aklınıza şimdiki zaman hırsızları gelmesin. Bu oyunda teknoloji ve büyüünün birbirine karıştığı garip ortaçağ ülkesinde hırsızlık yapıyoruz.

Bu noktada Looking Glass firmasını kutlama ihtiyacı duyuyorum kendimde. Ben biraz önyargılı başlamıştım oyuna ama hakikaten güzel bir eser olmuş. Eğer sizde benim gibi Quake özrülderdenseniz, bir de bu oyunu denemenizi öneririm. Gülmeyin,

hakaten böyle bir özrürlük durumu var. Bileğinizin ve sınırlarınızın sağlam olması lazım yoksa hayatta iyi bir quake oyuncusu olamazsınız. Ben denedim şahsen. "Bu kim?", "A, nasıl zıpladı oraya be?", "kim vurdu beni?", "yanımdaki sen misin?" gibi sorular oyun süresince dilimden düşmeyen cümleler oldu. Olur tabii, herkesin başına gelebilir. Kimse anasından Quake oyuncusu olarak doğmadı. Bu yüzden Thief 2, benim gibi ağırkanlı oyuncuların hoşlanacağını sandığım bir tür.

Oyunumuzu yükledikten sonra giriş demosunu seyrediyoruz. Evet, evet seyredin. Bayağı bir havaya sokuyor. Ben demodaki hırsızın kandilin yanından rüzgar gibi geçip giderken söndürmesine hasta oldum. Kendi kendime Hüseyin dedim, hırsız dediğin böyle olur dedim. Kışkandım desem yeridir. Hatta kışkandım. Bakın yeri.

Neyse efendim demodan sonra oyunun ana menüsüne geliyoruz. Buradan **New Game** seçeneği ile yeni bir oyuna başlayabilir, **Load Game** ile kayıtlı oyunlarımızı yükleyip devam edebiliriz. Bu bölümlere girmeden önce **Options** menüsünü gözden geçirelim. Options'da sırasıyla (yalan sırasını hatırlamıyorum kesinlikle) **Video** menüsünde, 3D kartınızın özelliklerini ve ekran çözünürlüğünü ayarlayabiliyoruz. Sis, hava şartları vs. gibi detaylara inmek mümkün. Sesle ilgili problemlerinizi **Audio**'dan halledeceksiniz. **Game** menüsünde **Attach ladders jump/touch** (merdivenlere zıplayarak mı yoksa dokunur dokunmaz mı tutunacağınızı belirtmek için), **Autosearch Bodies On/Off** (bayıltığınız insanların üzerindeki tek bir hamlede alabilmek için), **Bow Zoom On/Off** (ok atmak için yayınızı bir süre gerili tuttuktan sonra zoom edip etmemesini seçmek için), **Goal Notification On/Off** (görev listesinden bir grevi tamaladığınızda "doinnnnggg!" diye uyarılmak için), **Auto-Equip On/Off** (Himalayalar'daki dağ keçilerinin sağlık problemlerinin New York borsasına olan etkileri için (sizi denedim bakalım dikkatli okuyomusunuz diye)), **Control** bölümünde ise Joystick ve mouse ayarları dışında oyun içi tuşlarını ayarlayabileceğiniz bir bölüm bulunuyor. Ben çıkışı Thief 2'nin kendi ayarlarını kullanışsız buldum. Bu yüzden en çok kullandığım tuşları yön tuşlarına yakın olacak şekilde yeniden ayarladım. Size de tavsiye ederim.

Evet, New Game ile oyunumuzun ilk bölümüne geçelim. Oyun belli bir hikaye üzerine akıyor ve biz her bölümde hikayede kendi üzerimize düeni yapıyoruz. Ve dolayısıyla her bölümün başında konun gelişimi ve sizin o anki görevinize bağlanması ile ilgili değişik bir demo seyrediyoruz. Ben bu tür, bir hikaye üzerine giden oyunları çok seviyorum. Gerçekten oyunu oynamaya devam etmek için çok güzel bir sebep teşkil ediyor. Hikayenin devamını öğrenme çabası ve sizin orda bi yeriniz olduğunuzu bilmeniz, gerçekten tetikleyici faktörlerden biri. Neyse efendim, bölüm başı demodandan sonra, oyunun zorluğunu ayarlayacağınız **Running Interface** ekranına geliyoruz. İşte oyunun ikinci güzelliği burada. Her bölüm başında bölümün zorluğunu tekrar belirleyebilirsiniz. Böylece bir bölümü en zorda oynamaya başlayabilir, baktık beceremeyeceğiz zorluğunu düşürüp bitirmeyi deneyebiliriz. Bu yöntem "aman bitiremiyorum bu bölümü, ne biçim oyun bu? oynamıyciim" sendromuna da oldukça iyi

bir çözüm gibi geliyor bana. Şahsen hoşladığımı belirtmek isterim. Burada zorluğu arttırdıkça listeye yeni görevler ekleniyor veya bazı kıstlamalar geliyor (kimseyi öldürmeden bölümü bitirmek

Kamer'i soyan hırsız yakalandı. Ne yazık ki, GameShow tayfası tarafından...

Polat : Gel bakalım buraya.

The Thief : Korkuyorum...

Polat : Niye korkuyon lan?

The Thief : Şu arkadaki niye zipposuyla oynayıp duruyo. Bi yakıyo, bi söndürüyo. Bana ne.. Gelmem ben. Ahhh... Ne attı bana o?

Engin : Zippo'yu istemedin mi? İyi niyet gösteriyoruz...

Polat : Lan o benim zippo'mdu hayvan... Ahhh!... ha benimki buymuş saol.

Emin : Bi daha bu odaya girerken zippoları dışarıda bırakın. Ya da bırakmayın... Tam bilemiyorum...

The Thief : Ben gitsem?

Polat : Otur lan

Engin : Otur lan

Emin : Otur lan... Ya da oturma... Kestiremiyorum

Ertunç : Heil Hitler

Polat : Niye çaldın lan benim kolalarımı_ Ben kaç kişiyi tokatladım onları aldirmek için biliyo musun? Dişimden tırnağımdan biriktirdim de aldım ben onları...

The Thief : 3634 şişenin hepsini biriktirdin yani.

Polat : Hayır 2 tanesini Engin Aldi.. Ne ukala herif çıktın sen.

Emin : Polat lan, birini de ben almıştım sanırım ama pek de emin değilim.

Polat : Peki Engin' in sprelerini niye çaldın.

The Thief : Hmm.. Ozon tabakası desem?

Polat : Engin tükürme adama

Emin : Engin ısırma

Burak : Engin kişneme

Altuğ : İşeme...

Burçak : Ben olsam daha iyi vururdum

Engin durdurulamıyordu... Vuruyor, tepiniyor, sek sek sekiyordu... Gameshow tayfası ilk şoku atlattı Engin' in üzerine atladı. The Thief kargaşadan yararlanıp kaçtı. Giderken ortada dolaşan iki adet Zippo'yu Engin' in yeni spreğini ve Polat' in baba yadigarı diet kola kutusunu da götürdü. O sırada Engin Emin' in kulağını ısırtıyor, Polat' da Engin' in ayakbabisini inceliyordu. (bu durumdan hoşnut değildi !) The Thief in gittiğini ilk olarak Emin farketti... Ve " Aaa-aaaa galiba kaçtı çocuklar. Ya da kaçmadı... Tam bilemiyorum." dedi.

Ya da belli bir miktarın üzerinde mal çalmak gibi). Ufak bir ayrıntı gibi gözükse de bazı bölümleri adam öldürülmeden geçilebileceğini insanın

aklı kesmiyor doğrusu. Bu ekranı geçtiğimizde (continue) ilk bölümü oynadığımızda hemen oyuna giriyoruz. Ama daha sonraki bölümlerde zorluk ayarından sonra elimizdeki paraya göre

(önceki

bölümlerde yürüttüklerimizden elde ettiğimiz paralar), alış-veriş yapabileceğimiz bir ekrana geliyoruz. Burada her zaman, her şeyi bulmak mümkün değil. Ama çoğunlukla bölüm içinde lazım olacak eşyaları bulabiliyoruz. Gelin bu eşyalara bir göz atalım.

Healing Potion (F1): Sağlık şurubu (iğrendim kendimden bu çeviriden dolayı)

Breath Potion (F2): Su altında nefes almak için (diye tahmin ediyorum. Oyunda pek çok yerde su altından gitmek zorunda kalacaksınız)

Invis Potion (F3): Görünmezlik İksiri (çeşit olsun tercümede). Süresi kısa, iyi değerlendirin.

Slow Potion (F4): Damdan dama atlarkane düşerseniz yavaşcana düşün deyu.

Speed Potion (F5): Thief'inizi hızlandırır.

Square-Tothed Lockpick (F6): dörtköşeli ucu olan maymuncuğumuz.

Triangle-Tothed Lockpick (F7): üçgen ucu olan maymuncuğumuz.

Flash Bomb (F8): Özel tim oyunlarından hatırlıyorsunuz bu oyuncuğu. Patlatıyorsunuz adamlar parlak ışıktan dolayı birşey göremiyolar. Eğer gözünüzü zamanında kaçıramazda sizde yakalanırsanız, üzülmeyin sizin görüşünüz düşmanlardan daha önce yerine geliyor. Bayılın hemen.

Gas Mine (F9): Oyunda henüz karşılaşmadım bu mayın tipi cihazlarla. (henüz 5 nci bölümdeyim).

Mine (F10): Patlayan cinsten. Sanırım yaklaşınca ya da dokununca patlıyor. Gerekli yerlere yerleştirip okla uzaktan patlatılarak da kullanılabilir.

Scouting Orb (F11): Çok hoş bir alet. Kafayı uzatıp bakmaya korktuğunuz yerlere bunu fırlatın, sonra bu aletin gözlerinden görmeye başlıyoruz. Attıktan sonra tekrar gidip alırsanız, daha sonra tekrar kullanabilirsiniz. Aslına bakarsanız atılarak kullanılan pek çok eşyayı (buna oklar da dahil) eğer hasar görmemişse alıp tekrar kullanabiliyorsunuz.

Compass (F12): Pusula. İlk defa bu tür bir oyunda gerçekten işe yaradığını gördüm.

Sword (1): Nacizane kılıcımız. Boğaz açma, bağarsak çıkarma bilimum işler için. Ammmaaaaa, en son çare.

Yapacak hiç birşeyiniz kalmadıysa birebir dövüşe girin.

Blackjack (2): Bayılma aletimiz. Kurbanın az sonra bayılacağından haberinin olmaması gerekiyor randıman alabilmek için. Elinde kılıçla bize saldıran adamda bir işe yaramıyor. Hatta adamın bizle dalga geçtiğini bile duydum. Aman diyim.

Broadhead Arrow (3): Normal uçlu ok. Genellikle adam öldürmek için bunu kullanacaksınız.

Water Arrow (4): Su oku. Işık bizim düşmanımız

olduğundan kelli, yanan meşaleleri bu ok yardımıyla söndürüyoruz.

Fire Arrow (5): Nükleer başlıklı ok. Hehe. Yok merak etmeyin. Sadece düştüğü yerde patlıyor. Ya da saplandığı yerde. Browhead Arrow'dan daha etkili ama daha gürültülü.

Moss Arrow (6): düştüğü yeri yosun türü bir şeyle kaplar ve sizde bunun üzerinden sessizce





yürüyebilirsiniz. Özellikle metal

döşemelerde ses çıkarmadan yürümek neredeyse imkansız.

Gas Arrow (7): bir nevi gaz çıkartıyor. Görmek kismet olmadı.

Rope Arrow (8): Bu ok attığınız yere sınımsız girer ve aşağıya doğru bir ip sarkıtır. Ulaşılması güç yerlere çıkma için birebir. Batman tadını yakalayabilmeniz için. Attıktan sonra geri alabilirsiniz.

Noisemaker Arrow (9): oyunu olmazsa olmaz oklarından birisi. Attığınız noktadan etrafa bir ses yayılması sağlar. Nöbetçiler sesin kaynağına doğru incelemek için yürüyeceklerdir. Bayılmak veya fırsattan istifade aradan sıvışmak için iyi bir yöntem.

Alabileceğlerimiz bu kadar, ha birde parayı bayılıp görev hakkında gerekli bazı ipuçları da almak mümkün bu ekranda.

Buradan oyuna geçiyoruz. M tuşu ile haritamızı açalım. Çok sık kullanacağız haritayı. Haritanın üzerine tıklayıp notlar almak mümkün. Yandaki ok işaretleriyle en sonda boş bir not kağıdına ulaşabilirsiniz. Buraya da notlar almanız mümkün. Hatta alın.

Oyun ekranımızda sol alttaki kalkan şekilleri sağlık durumumuzu, hemen yanındaki yeşil mücevher tipli şey ise o anda ne kadar gizlenebildiğimizi gösteriyor. Bu mücevher ne kadar parlaksa o kadar kek gibi açıktayız demektir. Tamamen koyuysa hemen hemen görünmez adam modundayız demektir. Bir gözünüz devamlı bu mücevherde olsun, değer gözünüzle yola bakın. Hadi deneyin bakalım yapabiliyo musunuz? Yaaa. Olmadı dimi. Siz en iyisi arada bir, iki gözünüzle mücevhere bakın. Evet böyle daha iyi. Şimdi ilk bölümü şöyle bir özet geçelim.

Bu standard bir "abi sevdiğim kızı babası vermiyo, bu akşam kaçıracağım, yardım edermisin" senaryosu. Parasını ödedikten sonra ederiz tabii. Neden etmeyelim. Bize bir düdük verdi. Bu ne ki şimdi. Ha yolu temizlediğimizde bunu calıcaz. sende gelip kızı alıcaksın öyle mi? Anlaştık, sen bekle burda bakıyım.

Bunları konuştuktan sonra hızla gölgelerin içinden konağın duvarlarının önünden sağ taraf ilerliyorum. Köşeyi dönünce alt kata inen bir merdiven ve solda içeriye açılan bir kapı var. Açtım. İçeri giriyorum. Eve girmişken boş gitmek olmaz. Bana kızı kaçır dedi, evden bişey almamı söylemedi nasılsa. Ne götürsem kardı. Masaların, tezgahların üzerini arıyorum (sağ mouse tuşu ile alabilirsiniz). Hemen yandaki odaya giriyorum. İki adet kapı var. Soldakine yöneliyorum. Kapın hemen yanında duran anahtarı alıp kapıyı açıyorum (eşyaları yine mouse'un sağ tuşuyla kullanabilirsiniz). Salaklar, madem anahtarını kapının yanına koyacaksınız neden kilit yaptınız bu kapıya. Karanlık koridora dalıyorum. Koridorun sonunda bir ışık var. Nöbetçi odası. Neyseki ışık dışarıda yanan bir meşale. Water Arrow ile meşaleyi vuruyorum. Nöbetçiler zifiri karanlıkta kaldılar, artık beni göremezler. Nöbetçi odasının önünden çömelerek geçiyorum (aslında hiç gereği yok, zıplamadığınız sürece sizi farketmiyorlar. Hayır böyle de bir özellik var haberiniz olsun diye çömeltilim adamı). Bir sonraki

köşeyi döndüğümde donu kalıyorum, koridorda bir nöbetçi, şansım varki arkası bana dönükmüş. Yoksa yakalanmışım. Bir daha ki sefere köşeleri dönmeden önce eğilip bakayım (keypad7 ve keypad9). Yavaşça Creep modunda (hangi tuş hatırlamıyorum ben yerini değiştirip Ctrl'ye koymuştum, herneyse bunu basılı tutmanız gerekiyor. Bu durumda normalden daha yavaş ve sessiz yürüyorsunuz), kurbanı yaklaşıyorum. Blackjack'imi çekip ensesine patlatıyorum. Böyle koridorda bırakmak iyi bir fikir değil. Diğer nöbetçiler görürse, çingar çıkar burada. Yandaki odaya taşıyıp bırakıyorum (sağ mouse tuşu). Yolome devam ediyorum. Fiçılarla dolu odada sağ taraftaki kapalı kapıyı açıp giriyorum. Mutfakvari bir yere geldim. Yolome devam edip soldaki kapıdan ieri giriyorum. Burası küçük depo niyetinde bir oda. Duvarda yanan meşaleyi su okuyla söndürüyorum. Bir sonraki kapıyı açıyorum. Bu

kapı bir koridora açılıyor. Koridorda bir nöbetçinin aşağı yukarı turluyo olması gerekiyor. Blackjack'imiz elimizde.

karanlıkta olduğumuzdan emin nöbetçinin geri dönmesini bekleyip, arkasından gidip yürürken ensesine patlatmalıyız. Evet yol açık şimdi. Geri





adamımıza

dönüp, düdüğü seçtikten sonra adamımızın saklandığı kulübenin önünde çalalım. O gidip kızı alırken biz biraz daha çalabiliriz, yeterli yakalanmayız. Adamımız kızı alıp geldikten sonra tekrar bahçede buluşursak bu bölümü bitiriyoruz. Adet olduğu üzere ilk bölümü anlatım. Henüz oyunu bitiremedim dolayısıyla bir tam çözüm yazmaya yeltenmeyeceğim. Bu ilk bölüm zaten training niteliğinde bir bölümdür. Yazının bundan sonrasında sadece ipuçlarına değineceğim.

Gölgeleri kullanın. Eğer gerçekten saklandığınız yer yeterince gölgeyse (bir göz mücevherde), neredeyse tamamen görünmez oluyorsunuz. Gerekliorsa WaterArrow'larla yanan meşaleleri söndürün. Ama buna her zaman ihtiyacınız olmayacak.

Çömelin, gerçekten işe yarıyor. Bir derece daha iyi saklanıyorsunuz. Hatta ben böyle saklanırken bir nöbetçi gelip gidip bana çarptığı halde, benim eşya olmadığımı idrak edemedi. Köşeleri dönmeden önce eğilip bakın. Ben sağa sola eğilmeyi yön tuşlarının üzerindeki Delete ve Page Down tuşlarına koymayı tercih ettim. Normalde keypad7 ve keypad9'la yapılıyor. Öne doğru da eğilebilmeniz mümkün. Damdan aşağı bakarken yararlı oluyor. Sabrınız varsa kritik noktalarda yürüme işini Creep tuşu ile yapın. Yavaş ama güvenlidir. (koşmak içinde bir tuş var ama neydi hatırlayamdım şimdi).

Atığının okar zarar görmediyse tekrar alıp kullanın. Özellikle Rope Arrow'lar. Gürültü çıkaracak döşemelerde zıplamaya özen gösterin. Bu tür zeminlerde kilimlerin üzerinden gitmeye özen gösterin. Mutlaka zıplamanız gerekiyorsa Moss Arrow kullanmak için iyi bir fırsat demektir.

Camlara dikkat, nöbetçiler ve mekanik gözler camların arkasını görebilirler. Tıpkı sizin onları gördüğünüz gibi. Sakın bir camın arkasında güvende olduğunuzu düşünmeyin. Bazen



basmanız

gerekten bir düğme erişemeyeceğiniz ir noktada olabilir. Okla vurmayı deneyin. Bazen de eğilseniz bile geçemeyeceğiniz deliklerle karşılaşabilirsiniz.

Buralarda öne eğildikten sonra geçmeyi deneyin birde. Mayınları kapıları açmak için kullanabilirsiniz. Kapının önüne bırakın ve uzaktan okla vurun. Boom. Biraz gürültülü oldu ama neyse. Ağır eşyaları fırlatmak yerine (sağ mouse tuş), bırakmayı deneyin (R tuşu). Daha az gürültü çıkarırsınız. Oyun içinde nöbetçilerden koşarak kaçmanızı gerektirecek durumlar olabilir (örneğin nöbetçilerin sizi kovalaması gibi. heheh), böyle durumlarda peşinizdekini atlatamıyorsanız, bir su kanalı atlamak veya yüksek bir yere tırmanmak işe yarayacaktır. Yapay Zeka fena değil, ama o kadar da iyi değil. Nöbetçiler genellikle koridorlarda veya sokaklarda dolaştıkları için kapalı odalar sizin için iyi bir sığınak ve nefeslenme yeri olacaktır.

Sağlığınıza düzeltmek için Healing Potion'dan başka oyunda bulacağınız yiyecekleri de bu amaçla kullanabilirsiniz. Düşmanın hemen hemen sadece 4 adet durumu var. Sizden tamamen habersiz olabilirler, orada birisinin olduğunu düşünebilirler ama emin değildirler, bir şey görmüş ve ya duymuş olabilirler bu yüzden araştırmaya başlamışlardır veya sizin yerinizi tam olarak saptamışlardır. Önemli olan saklandığınız yerde hala güvende olup olmadığınızdır. Oyundaki düşmanların bu 4 halden hangisinde olduğunu doğru tahmin etmeniz gerekiyor. Duruma göre saklanmaya devam edebilir, bölgeden sessize uzaklaşabilir veya tabanları yağlayabilirsiniz.

Kılıcınız kullanacağınız en son silah olsun. Teketek döğüşte o kadar iyi değilsiniz. Ayrıca böyle bir mücadelede dövüştüğünüz adam derhal yardım için bağıracaktır. Umduğunuzdan daha fazlası gelebilir. Bu yüzden ok ve yay kullanın. Eğer düşman tamamen habersizse ve size yakınsa tek bir okla işini bitirebilirsiniz. Gölgeden çıkmadan. Ha bu arada mouse'un sol tuşu silahları kullanmak için. Oyunun ilerleyen bölümlerinde mekanik canavarlarla karşılaşacaksınız. En azından ben karşılaştım. Bunları yoketmenin bir yolunu bulamadım. Sadece arka taraflarında ki alev yanan bölmeye Water Arrow fırlatırsanız bir süre devre dışı kalıyorlar. Gerçekten çok cansıkıcı yaratıklar.

Çömelmişken koşmaya çalışmak oldukça iyi birswolabilmiş değilim. Bakalım kaderse becericez inşallah. Olmazsa zorluğunu azaltıcım. Şimdilik söyleyeceklerim bunlardır. Eğer aklınıza takılan bir yer olursa bana yazmakta tereddüt etmeyin. Saygılarımla.



1 CD

FİRMA: Eidos Interactive
TÜR: Doom gibin gibi...

SİSTEM:
P233 / 64 Mb Ram/ 3D
hızlandırıcı / Win 95-98

Bir oyunun First Person 3D Shooter olması için illa kesip biçmek mi lazım? Ortalık kan çölmeye mi dönmesi? Hayır! Hiç de değil. Gereksizdikçe kimseyi öldürmeyin. Çalın ve çıkın. Shhht....

% 90



BALTALARINIZI ÇIKARTIN...

SAVAŞ BOYALARINIZI SÜRÜN...

SAVAŞ BAŞLIYOR!

KAMER'DE...

**Tüm GamesWorkshop ürünleri
ve Warhammer masası...**

WARHAMMER

**WARHAMMER
40,000**

İstanbul dağıtıcısı:

KAMER BİLGİSAYAR

İhlamurdere cad. Çelebioğlu sok. No: 2/5 Beşiktaş / İstanbul Tel: (212) 260 0225 - 260 3776

WARHAMMER and WARHAMMER 40K trademarks of GAMESWORKSHOP LTD.





Engin ULUKURLAR

Ben biz hepimiz, tüm insanlar kendi içlerimizde apayrı bir evrenken, birbirimiz ile paylaştığımız şeyler o kadar az ve o kadar gereksiz kil için kötü tarafı birbirimize aktarabildiklerimizden ,10000 de birini bile karşı tarafa doğru aktaramıyor olmamız. Yani bilmiyorum günlük ,basit bir çok zamanda gereksiz düşünceler değil bahsettiğim. İç dünyamızda ne fırtınalar yaşıyoruz zaman zaman yada ne bileyim bazen nelerin farkına varıyoruz yaşam amacımız hakkında neler öğreniyoruz kendimiz hakkında. Elbette bir çoğumuz bunları bir şekilde paylaşma ihtiyacını gideriyor.

Yine de duygularımızla yada sezilerimizle alakalı fikirlerimizi aktarırken kullandığımız kelimelerin çok azı düşündüklerimizin doğru ifadesi ve karşımızdaki insanın bu "yanlış anlam yüklenmiş" kelimelerden anlayabildiğinin çok çok az bir kısmı ise ona asıl anlatmak istediğimiz. Sanırım insanların bilim kurguya, fantezi dünyalara ya da bilgisayar oyunlarına ilgisi de bundan kaynaklanıyor. Yani içimizde sadece kendimizle paylaşabildiğimiz dünyamızı genişletmeye yada onunla daha çok vakit geçirmeye çalışıyoruz. Bilgisayar oyunları sayesinde olamayacağımız mekanlarda dolaşip olamayacağımız kişiliklere bürünüyoruz, ama onları da yine kendimize göre yorumlayıp aslında iç dünyamızda savaşlar verip görevler bitirmiyor muyuz? ... gibi fikirler kafamda uçuşuyordu Kamer'e gelirken otobüste. (1 haftadan beri evden dışarı çıkmıyordum da!). Heyecanla girdim Kamer'in kapısından. Sevgili dostum Raji'yi Emin abinin ona verdiği bir oyun üzerinde araştırmalar yaparken buldum ve hemen ona katıldım. Biraz sonra MEG içeri girdi ve bize isterseniz bu oyunu yazmam da bana yardım edin" dedi. O bunları derken gururla ağlamaklı olup, gözleri yaşaran bizler ise içimizden "Merak etme. Yüce komutan! bu oyunu senin için adeta hatmedeceğiz "der gibiydik. Bütün gün o oyunu inceledik, gözlerimiz kör olana dek oyunun her ekranındaki pixelleri bile saydık diyemeyeceğim ama yine de bazı notlar aldık ve neticede oyunu yazma görevinde bana düştü. Evet şimdi başlıyoruz...

-Antik Yunan'ın erişilmez tanrılarını düşünürken insan şöyle bir kendinden geçiyor değil mi? (Nasıl yani). Küçük insancıkları onlar için devasa tapınaklar yapıp deliler gibi tapına dursun ; onlar Olympos (doğrumu yazdım acep) dağının eteklerinde şaşalı bir hayat yaşasınlar, arada bir insancıklarını

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Sıradan kahramanlardan bıktıysanız mitolojik tanrılarını yönetmeye ne dersiniz?

50 OYUNLAR

savaştırıp köşelerine çekilsinler. (Yahu bu antik yunanlılar da ne hayal gücü varmış bre). O kadar güce rağmen yine de çoğu zaman ilginç entrikalardan dolayı da rahat değilmiş bildiğim kadarı ile. Hep birbirlerinin kuyusunu kazmakla uğraşmışlar (tabi olan yine aradaki insanlara oluyor). Zeus olmasa maazallah dünya kaosa sürüklenirmiş. Acayip bir konuda ilginç beraberlikleri. Yaw şu an elimde ataların İskenderiye kütüphanesinden kurtardıkları (Çüşş!) bir soyağacı tablosu var. Bütün soylar Zeus'tan türüyor sonra onlarda aralarında bir acayip şekilde üryorlar en sonunda yeni jenerasyondan bazıları Zeus'a aşık oluyor falan yani cinsel hayatları bayağı bir sapkın ilerliyormuş, affedersin!

-Neyse oyunumuz Invictus: In the Shadow of Olympus'da da bu tanrı veya tanrıçalardan bazılarının önderliğinde kiraladığımız bir gurup hero ile çeşitli görevleri başarmaya çalışıyoruz. (Hayır, garip cinsel yaşamları hakkında bir şeylerle ilgilenemiyoruz yazık ki).

-Invictus 2CD lik bir oyun olup Interplay tarafından piyasaya sürülmüş (Ve zannımca bu ismi biraz sarsmış (nerede baldur, nerede fallout)). Diablo benzeri bir oyun gibi gözükmesine rağmen bir kaç değişik özelliğiyle türdeşlerinden ayrılıyor gibi. Öncelikle gayet hareketli bir 3D dünyaya sahip.Grafikleri çok güzel olmasada bakış açısının değiştirilebiliyor olması (aynı Dungeon Keeper2 gibi) faydalı bir özellik. Bir diğer değişik durum ise oyun ilerledikçe gurubumuza yeni yeni karakterler katarak gurubu geliştirebiliyor olamamız. Hatta 4. yada 5. bölümlerden sonra ufak bir orduya sahip oluyoruz. (Tanrılardan kurulu ufak ordu!) İşin ilginç yanı ise sonradan katabileceğimiz karakterler oyun içerisinde bir önceki bölümde katlettiğimiz düşman çeşitlerinden oluşmakta.

Bırak mavrayı da oyuna geçelim artık ha!

-Oyunumuz vasat bir demodan sonra klasik bir menu ile açılıyor. Oynayacağımız tanrıları seçtikten sonra (başlangıçta max 2 tane seçilebiliyor) her bölüm sonunda çıkan ,guruba eleman katıp upgrade yapabileceğimiz bir trade ekranı ile karşılaşılıyor. İlk başta guruba katabileceklerimiz az fakat ilerde bayağı bir çeşit artifact ve hero ile doluyor burası. Gold ise başarılı görevler ile bol miktarda artmakta. Oyun ekranında hemen alt solda tanrılarımız ,ortada ise herolarımız ve god point, gold, hit point, damage ve upgrade durumlarını gösteren bir boşluk mevcut. *En sağda ise bir sürü komut mevcut ama bunların hepsini zaten mouse ile halledebiliyoruz. Neden konulmuş anlamadım. Bölümlere genellikle kasaba yada benzeri yerlerde başlıyoruz. Kasabalarda bulunan köy ahalisinin bir kısmından alışveriş yapabilirken bazılarında da upgrade işlemlerini hallediyoruz.*

Peki ya bu town dedikleri ne olakı?

-Dediğim gibi oyunda gerek bölüm başlarında olan gerekse ilerledikçe ortaya çıkan kasabalardaki insanların birçoğu boş boş konuşurken bazılarında da alışveriş yapabiliyor yada silahlarımızı, zırhımızı upgrade edebiliyoruz. Bir de eğer yeterli exp. puanınız varsa hero'larınızı da bu gibi "panıldayan zatlardan" upgrade edebilirsiniz. *Bence herolarınızı gold kazandıkça her konuda upgrade etmeye çalışın. Çünkü düşman kuvvetleri*

Gameshow'un ucubik tanrıları



Girtlak Tanrısı MEG

Karnını tam olarak doyurabilmesi için tüm öküzleri ya da boğaları midesine indiren tek tanrı. Resim birebir gerçeği yansıtmaktadır. "Oha be artık" tanrısı olarak da bilinir

Aşk ve Sevgi tanrısı Mert

Bugünkü içi boş, anlamsız ve yüzeysel aşklardan sorumlu olan tanrı. Terkedip gitmeler, boş yere akan gözyaşları, sahte romantizm ve aptal aşık tanrısı olarak da bilinir.



Arp, Obua ya da Flüt Tanrısı Polat

Müzik otoritesi olmayı hedefleyen ve bunun için kurban vermekten çekinmeyen tek tanrı. Fakat hangi tanrıya kurban verdiği tartışma konusu. O zaman bu ne biçim tanrı?

Aradığı sevgiyi bulamayan tanrı Muder

Sevgi açlığını web sitesi, diet kola ve kitap yazmakla gideren ve bu yüzden sevgi ateşiyle diri diri yanan tanrı. Resim de her zaman ki gibi başka bir dişi tanrı kendisine "hayır!" diyor.



Kibir ve Güzellik tanrıçası Çilem

Bir tanrıça zaten kibirli ve güzel olmalı değil mi? Ama bir tanrıça bu özelliklere sahip olupta girtlak tanrısı MEG ile evliyse bu tanrıçaya bir sıfat daha vermek gerek... Ehe! Neyse. Resimde biraz solgun çıkmış. Öküz pişirmekten olabilir...

Ne idüğü belirsiz tanrı Burak

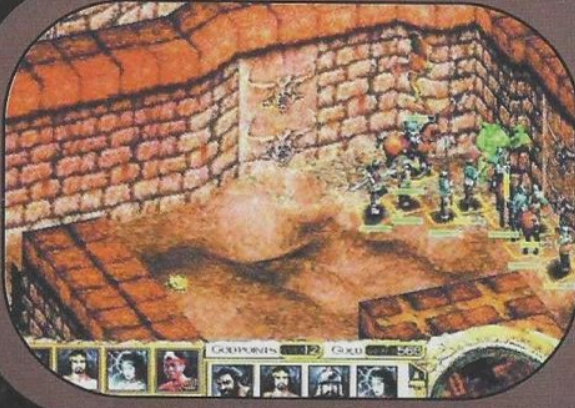
Biz çözemedik. Bitki tanrısı desen değil, Oturan boğa desen o kızıl derili mitolojisine ait. Bu ne peki? Biçip budamaktan başka çare yok gibi



gayet yüklü geliyorlar. Neyse genel olarak kasabalarda fazla bir şeyler yapamıyoruz. Bu arada incelemelerim neticesinde kasabalardaki yapılara girilemediğini eklemişim notlarım arasına. (yapılar süs gibi duruyor yav!). Zaten etkileşim içerisinde bulunduğunuz bir kaç olabiliyor.

Ayrıca kasabalarda sağda solda Diablo özentisi olarak konulmuş parçalayabileceğiniz fiçiler, sandıklar falan mevcut. Bunların içinden genellikle hit point artırıcı golden apples'lar çıkıyor. Apple dedim de oyunda düşmanlardan toplayabileceğiniz yada trade edebileceğiniz ilginç artifact'ler mevcut. Bunların bazıları hp artırırken bazıları da silahları, zırları güçlendiriyor. Büyü yeteneği verenleri de var (Ambrosia, panacea, horn of plenty, bears claw... gibi). Bu artifact'leri ister bölüm sonlarında satabilir istersenizde diğer bölüme aktarip kullanabilirsiniz. Bazı bölümlerde ise bazı artifact'ler büyük önem taşımakta. Onlar olmadan bölüm bitmiyor.

Experience konusuna gelince ise, bölüm içerisinde öldürülen düşmanlara göre toplam exp. point ve gold bölüm sonunda veriliyor. Ve siz isterseniz anlattığım gibi



train oluyorsunuz. Level artışı genel olarak *tanrıların bütün özelliklerini* arttırsa da en çok "god point" denen sadece tanrıların kendilerine has yeteneklerini kullanmasına yarayan bir nevi mana *pointin* artmasına yol açıyor. Bu yetenekler alev okları yağdırmaktan tutunda, hortum oluşturmaya kadar çeşitli. Oyun boyunca karşımıza çıkacak düşmanlar ise bilumum savaşçı ve fantastik hayvanattan ibaret. Bunlardan bazıları *axemans, bowmans, swordsmen gibi karakterlerden tutunda harp, gorgon, medussa gibi fantastik hayvanat olabiliyor.*

Bölümleri geçemiyorum Yardım!

-Görevler genellikle karşı düşman köyünü basmak yada bazı belli düşman heroları öldürmekten ibaret. Yani pek bir derinlik beklemeyin bu konuda

derim. *Yalnız bazı bölümlerde amaç belirli karakterleri kurtarmak yada bir yerlere hızla ulaşmak oluyor. Bu yüzden bu bölümlerde daha baştan hızlı davranmanızı tavsiye ediyorum. Verilen zaman içersinde görev yerine getirilmezse bölümü kaybetmiş oluyorsunuz. İlginç bir durumda düşman kuvvetlerinin kuvvetli olması ve toplu şekilde saldırması. Zaten yapay gerizekalı olan bizim tanrılar (int= ??) daha kendi başarılarına yollarını bulamazken bide kalabalık düşmanlarla karşılaşınca siz tahmin edin artık. Bu nedenden herolarınızı ctrl+1,2,3.. ile gurplandırıp ilerleyin derim. Okçular ve atlılar önde tanrı ve büyücüler arkada olarak ilerleyin. Atlıları bol bol kullanmanızı tavsiye ediyorum. Oldukça kuvvetli ve hızlılar. Ayrıca scout olarak kullanıp düşmanları kendinize çelmek içinde ideal.*

-Hareket ve savaş kontrolü ise klasik realtime-stratejilerin özelliklerini içeriyor (sol tuş fonksiyonel (move, attack..)). Ayrıca gurup elemanlarınızı da ctrl+1,2,3.. ile gururlandırmanızda mümkün (ne diyorum ben yaw). Hatta bu özelliği bol bol kullanmanızı tavsiye ediyorum. Yalnız idrak etmekte zorlandığım bir nokta var ki...Nedir abi bu guruptaki yol bulma sorunu. Ne angut tanrılar bunlar yah! Savaşlarda düşman yapay, zekası ortalamanın



üzerinde olmasına rağmen bizim tanrı takımı el atmasak önlerindeki kıyırık swordsmen algılamayıp dayak yiyecekler. Hatta etrafın karıştığı bazı çarpışmalarda başıboş unuttuğum tanrılar olmadık düşmanlar tarafından indirildiğine şahit oldum. Bu yapay zeka bugları bence önemli bir sorun ve oyunun önemli eksilerinden.

-Oyundaki yeryüzü ve kasaba grafikleri vasatın üzerinde ama en azından dünyanın 3D oluşu biraz kurtarmış. Bol detay seviyesi olması da faydalı.

Savaşçıların grafikleri ve büyü efektleri ise açıkçası pek iyi sayılmaz. Savaş efektleri ise kötü ötesi. Ama toplamda grafik olarak pek fena sayılmaz. Müzikler ve sesler fena olmamakla beraber bazen gaza getirici bile olabiliyorlar.

-Invictus bu şartlarda iyi bir ekran kartı ve ortalama bir celeron ile iyi hızla oynanabiliyor. Oyun *veoxel teknolojisi ile yapıldığı için bütün yük işlemciye biniyor ve ekran dolduğunda oyun bayağı yavaşlıyor.* Detay seviyesini arttırsanız sanırım biraz daha kasar (detayları arttırmazsanız çok da şey kaçırmazsınız). *Neticede yüksek detay seviyesinde kuvvetli bir işlemci istiyor Invictus.*

-Bence çok büyük artıları olmamasına rağmen Invictus toplamda alına bilinir bir oyun. En büyük eksisi ise yapay zeka hataları derim. Zaten çok kafa yorulacak, en ufak aksilikte load'a sarılacak (ahhhh Baldur's Gate) bir oyun değil. Boş bir gününüzde biraz oynayıp akıl dağıtmak için ideal. Alın oynayın vahşi duygularınızı tatmin edin. Yani neticede action yönü, zaten olamayan rpg yönünü silmiş atmış bir shotem everywhere vakası ile karşı karşıyayız diyebilirim ve hatta dedim. Sanıyorum kelimeler bir oyunu ancak bu kadar anlaşılabilir kılar! (Alçak gönüllüyümdür deç).

-Yazımın son cümlelerinde, bana yardımcı olan dostlarım Özgür (Raji) ve Emreca (Remedy) için, hep esenlikler ile kalmalarını diliyorum. Yazı bittikten sonra hemen Kamer tayfası ile bir Counter-Strike oynayacağım. Ya bu oyun bayağı sardı be. Ama nedense benim olduğum takım hep yeniliyor. Sanırsam bunlar benim sanata olan düşkünlüğünden olsa gerek. Şöyle ki; "abi ben duvarları sanat eserleri ile doldurup insanlığa bir şeyler anlatmak isterken ,yada ne bileyim durmuş meditasyon yaparken (elimdeki silahın ne olduğunu anlamaya çalışırken) hemen barbar düşman kuvvetleri tarafından şehit ediliyorum. Ne bu hareket yahu? Şunu turn turn oynayamaz mıyız? Eeee ben zaten böyle Fps.action adamı değilim. Eskiden de zaten (Amiye zamanlarında) shot-em up'çılarla dalga geçen bir insandım (hatırlarım da Project-X ilk çıktığında eve kapanıp gizli gizli oynar (ve beceremezdim)). Sonrada millete bu ne be "civ civ" biraz daha beyninizi kullanın koçum deyip onları Civilization'a çağırırdım. *Güzel günlerdi bea.*

Neyse, bol bol oyun oynayın GameShow okurları ama oyunların yada başka şeylerin hayal gücünüze egemen olmasına izin vermeyin ,yaratıcı olun derim ben. *Unutmayın yarattığınız derecede mutlu olursunuz.* Sizi saygıyla selamlıyorum benim canımdan çok sevdiğim aziz dinleyenleri.. ayy! pardon pek sayın GameShow okurları.



2 CD

FİRMA: Interplay

TÜR: RTS

SİSTEM:

Pii 266 - 64 Mb Ram - Win 95/98 - 300 Mb HDD

Pek öyle ahım şahım bir özelliği olmasa da oynanabilir. Özellikle bazı tanrıların ilginç ve yaratıcı özellikleri oyuna iyi oturtulmuş. Efektler de güzel.

5.2 OYUNLAR

% 78

SAATTE
24
TESLİM



WARHAMMER
40,000

WARHAMMER

ZAHMET ETMEYİN TELEFON EDİN

ÜSTELİK KARGO ÜCRETİ DE ÖDEMİYİN *

- Magic the Gathering Booster: 1,750,000,-
 - Magic the Gathering Starter: 5,750,000,-
 - Magic the Gathering Portal: 7,000,000,-
 - Magic the Gathering Unglued: 1,500,000,-
 - Pokemon Booster: 2,500,000,-
 - Pokemon Starter: 7,500,000,-
 - Ultra Pro Deck Protector 100 pcs: 5,750,000,-
 - Ultra Pro Deck Protector 60 pcs: 3,750,000,-
- WARHAMMER ÜRÜNLERİ İÇİN LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ.

(212)
260 0225
260 3776

KAMER
BİLGİSAYAR

İhlamurdere cad. Çelebioğlu sok. Akel is hanı No: 2/5 Beşiktaş/İstanbul

15.000.000 TL VE ÜSTÜ ALIŞVERİŞLERİNİZDE



Can çekişen



Levent GÖÇER

lgocer@kamernet.com

Okumuş olduğum bir makaleden hücum helikopterlerinin, esas hedefini teşkil eden tanklar karşısında 1 e 10 hatta 1 e 20 ye varan bir üstünlük oranına sahip olduklarını hayret ve ibretle öğrenmiştim. Bu aşağı yukarı şu demek oluyor, bir hücum helikopteri tahrip edilene kadar 10 ila 20 düşman tankını safdışı edebiliyormuş.

Evet arkadaşlar, elin oğlu yapmış aletleri... Bu havada uçan savaş araçları gerçekten de çok tehlikeliler, sanıldığından daha fazla; istatistiklere bakılırsa görüldüğü gibi... Durum böyle olunca oyun yapımcıları seri bir şekilde savaş araçlarının oyunlarını birbirini ardına piyasaya çıkarırken, savaş helikopterlerini de unutmuyorlar. Hani bir yazımda demiştim ya; piyasaya çıkan her tank oyunundan ortalama 1/3'ü M1 Abrams tankı ile ilgilidir diye; belki de piyasaya çıkmış olan her helikopter oyunundan aşağı yukarı 2/5 i de AH 64 Apache ile ilgilidir. Bu sebeple, bazen defa defa yapılan aynı aracı konu alan oyunlar iç bayılıcı ve sıkıcı hale geliyor. Arada bir de bir değişiklik yapıyorlar ve ilgimizi çekiyorlar. Bu sefer yapılan değişiklik ile Rus tasarımı olan bir hücum helikopteri olarak karşımıza çıkıyor. Helikopterin adı Ka-52 Alligator.

BU ARAÇ NECİ?

Ka 52 Helikopterleri, Hokum veya Werewolf olarak da bilinen Ka 50 helikopterlerinin değişik, yeni bir çeşidi. Ka 52'ler çok amaçlı, zorlu hava

şartlarında uçuşu için hazırlanmış iki kişilik Ka 50 helikopterleri. Silah donanımı çok fazla farketmezken, esas farklılıklar iki kişilik oluşunda ve almaçlarının, tarayıcılarının daha gelişmiş oluşunda yatıyor. Ka 52'lerin uçuş kollarına idare eden komutanlar tarafından kullanılması öngörülmüş. Böylelikle etrafındaki esas, tali ve muhtemel hedeflerin ve tehditlerin daha çok farkında olabilen lider helikopterler ile hücum helikopteri kollarının daha etkili hareket gerçekleştirmeleri de sağlanmaya çalışılmış oluyor. Savaş araçlarına meraklı olan ancak Rus malı araçları fazlaca tanımayanlara bir bilgi olması açısından söyleyeyim, Ka 52 ler, Amerikan malı AH 64 Longbow'ların muadili denebilececek araçlar. Dolayısıyla Ka 50'ler de AH 64 Apache'lerin Rus karşılığı oluyor.

PEKİ GERÇEKTEN TİMSAHA MI BENZİYOR?

Aslında evet, biraz timsaha benziyor. Ama bu sebeple mi bu adı verdiler, bilemiyorum. Şekil önemli mi değil mi, bir malumatım yok. Boeing'in Chinook'ları telefon ahizesine benziyorlardı. Ama adları "Telephone" değildi. (Gerçi AH 64'ler de bir Apache'ye benzemiyorlardı.)

Bu serideki Rus helikopterlerinin en önemli özellikleri, Amerikan meslektaş araçlarına göre daha ucuz olmaları ve tamamen farklı olan "rotor" düzenleri. Bilindiği üzere,

helikopterler havada, üzerlerinde dönüp duran ve büyük palaları olan dev pervanenin vasıta olduğu; aşağı doğru seyreden hava akımı ile uçarlar. Eğer kuruklarında yer alan rotorları da bu dönme yönünün aksine bir yöne doğru; sürekli olarak aracı çevirmeye çalışmasa, pervane bir yana dönerken; ona yakın bir süratle aracın gövdesi de diğer tarafa döner. İşte kuruklardaki diğer pervanenin amacı budur. Nadiren; egzoz gazının tepkili püskürtülmesi yoluyla da ters tarafa doğru bir kuvvet uygulanır. Bu pek fazlaca denenmemiş bir helikopter tasarımıdır. İkinci en yaygın yöntem de çift pervane kullanmak ve bunları birbirinin aksi yöne döndürmektir. Bunu Ruslar çok kullanıyor. Daha önce de Helix ve Hormone helikopterlerinde aynı tasarımla karşılaşmıştık. Hal böyle olunca bir kuyruk rotoruna ihtiyaç kalmıyor. Dolayısıyla helikopterlerdeki "kuyruk rotor arızası sebebiyle dönerek yere çakılma" kazası ihtimali de istatistiki olarak azaltılmış oluyor.

BU HELİKOPTERDE HANGİ SİLAHLAR VAR?

simulasyon oyunlarına KA-52 taze kan getirecek mi?



KA-52

Hemen hemen hepsinde, sabit takılı, sağ kanat dibinde bir 30 mm, lik bir top var. Seri atış yapabiliyor. Ayrıca hemen hemen bütün savaş helikopterleri gibi; güdümsüz roketler de atabiliyor. Bu güdümsüz silahlar çok değişik amaçlar için kullanılabilirler. Bu araçlar kanatların altındaki kızaklara sadece bu güdümsüz silahlar takılarak, yakın desteğe veya ağır desteğe verilebiliyor. Tanksavar görevleri için "Vikhr" veya "Vihr" güdümlü füzeleri var. Bu füzeler etkin bir şekilde 6 km. den kullanılabiliyor. Böylelikle vasat uçaksavar top ve güdümlü füzelerin menzilleri dışından düşman tankları avlanabiliyor. Bu füzelerin 1000 mm. lik zırh delebilecek durumlarından bahsediliyor. Gerçek midir bilmem ama eğer öyleyse oldukça tehlikeliler. Oyun sırasında da (gerçek hayatta da) 5 km. mesafe; hedef etrafında çok tehlikeli sınır olarak kabul edilebilir. Tanksavar füzeyi ateşlemek için kilitlenmeyi beklemek ve füzenin hedefe gidişi süresince de aracınızın burnunu hedefe doğru tutmak gerekiyor. Bir tankın tahrip olmasının hemen ardından yandaki silahlardan sorumlu kişi hemen yeni bir hedefe kilitleniyor.

Düşman hava araçlarına karşı da az sayıda ısı güdümlü füze taşıyorlar. Düşman hava araçlarından helikopterler, sizin güdümsüz füze ve makineli top ateşinizi ile de tahrip edilebilir. Bu sebeple ısı güdümlü füzelerinizi çok daha hızlı olan savaş uçaklarına saklamanız tavsiye edilebilir. ısı güdümlü füzeler de tahmin edersiniz ki, düşmanın tespit edilmesi ve ona almaçların

kilitlenmesi ile sağlıklı bir şekilde kullanılabilir. Aksi takdirde pahalı ve hesaplı kullanmanızı gerektirecek sayılı bir silahınızı havaya atmış olacaksınız. Vuramadığınız düşmanın sizi şak diye düşürmesi ihtimali de cabası olacak tabii...

GÖREV VAR MI GÖREV?

Görevler var ama bence sayısı az; iki tane de seferberlik var. Biri Tacikistan, biri de Beyaz Rusya seferberliği. Her ikisi de hayali seferberlikler. Konuları genel olarak ele alırsak, her ikisi de oyun piyasasını gerçekten sarsan "Yok mu bize bir konu; yok mu dünya barışına bir yan bakaaaaan..!" yaklaşımını ayna gibi yansıtıyor. Bu görev ve seferberlikleri, kendinize bir hareket birliği seçerek veya bizzat kendiniz oluşturarak oynayabilirsiniz.

BU UÇAK NASIL UÇAR BİLADER?

Ctrl-R ile motor kilidini açıp, **+** ile yükseliş hareketi ("kollektif" artışı), **-** ile iniş hareketi ("kollektif" düşüşü) sağlarsınız. **Ç** ve **Ö** (benim bilgisayarda) kuyruk dümeni oluyor. Sayısal kısımdaki rakamlar sizin oyun içinde etrafa bakınmanıza vasıta oluyor. **G** iniş

takımları. **Shift-1** önceki aravariş noktası, **Shift-2** sonraki aravariş noktası. **Ctrl-M** silah emniyeti. **Silme** veya **BckSpç** silah değiştirme. **"Boşluk"** tuşu ateşleme. **Sağa ok**, sağa; **sola ok**, sola yatma. **İleri ok**, dalışa geçme (veya hız kazanma); **geri ok**, geri yatma veya yavaşlama.

Nokta başüstü göstergesinin rengini değiştirirken; **N** gece görüşü açıp kapatıyor. **I** (olmazsa ; işaret) seyir bilgisayarını silah bilgisayarı ile değiştiriyor. **F** ler

sırayla değişik iç-diş görünüşleri açıp kapatıyor.

EeE ? NE OLMUŞ YANI?

Yok, bir şey olmamış, ne bileyim; oyun işte. Alıp oynayabilirsiniz. Oyunun en güzel yeri etraftaki yeryüzü yapısı ve kolay alışılabilen "uçuş modeli". Başkaca büyük farklılığı ise görevleri tek başınıza değil, ayrıntılı bir göreve hazırlık kısmında kararlaştırdığınız diğer uçuş kolu elemanlarıyla dayanışma içinde yapmak zorunda olmanız.

Eğer bu oyunu ciddi bir şekilde oynamak istiyorsanız eğitim kısmını adım adım takip etmelisiniz.

Her zamanki gibi görevimi tamamlamamın rahatlığı içinde hoşçakalın diyorum.



1 CD

FİRMA: Talonsoft
TÜR: Simulasyon
SİSTEM:
PII 300 32 Mb Ram/ 100 Mb
HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

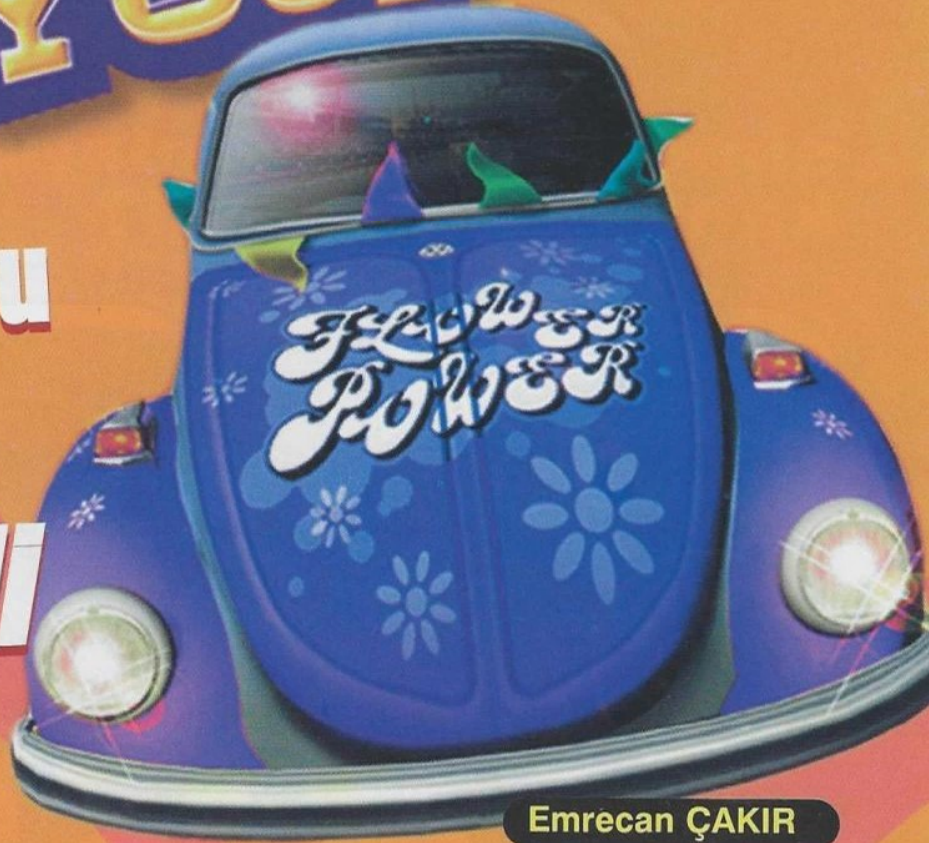
Artık can çekisen simulasyon oyunlarına KA-52 de taze kan getiremedi. Artık bu konuya yetkilerin bir mudahalede bulunmasının zamanı geldi.

% 78

OYUNLAR 5 5

BEETLE CRAZY CUP

PC' nizi hiç bu kadar eğlenceli olmadı



Emrecan ÇAKIR

Bu oyunu bilgisayarılarda ilk gördüğüm zamanı hatırlıyorum. Araba yarışı olduğunu gördükten sonra kutunun arkasını çevirip de screenshot'lara bile bakma zahmetinde bulunmamıştım. İnsanın gözü NFS5 Porsche Unleashed'i görünce başka yarış oyunlarına pek sıcak bakmıyor tabi ki (ben beşini de deli gibi oynamış bir NFS fanatığı olarak serinin en iyisi olduğunu da buradan itiraf ediyorum). Derken bir gün Polat beni yanına çağırdı:

Polat: Emrecan oyun açıklar mısın?
Ben: Açıklarım da hangi oyun?
Polat: Beetle Crazy Cup.
Ben: Hmmm eeeuu.
Polat: Oğlum cevap versene.
Ben: Abi ne yazılabilir ki o oyun hakkında.
Polat: Saçmalama çabuk ol, daha emirlerimi bekleyen yüzlerce yazar var.
Ben: Tamam abi kızma!

Aman Allah'ım bu o oyundu, hani şu screenshot'larına bile bakmadığım. Ne yapacaktım ki şimdi? Hemen bir taksi çeviriyorum, parası neyse veriyorum (o ne demek be?) ve işte evdeyim. Bilgisayarı açtım ve başladım kara kara düşünmeye, saat olmuş 23:45. Sanırım işe oyunu install etmekle başlayabiliriz (çok yaratıcıyım).

İtiraf etmeliyim başlangıç demosunun başlamasıyla bir anda ilerleyen saat sebebiyle yarıya

kadar kapanmış göz kapaklarım bir anda açıldı. Meğerse oyun sıradan bir araba yarışı değil, içinde birçok eğlenceli mod ve mükemmel grafikler barındıran bir programlama harikasıymış (oha!). Ve işte ana menü. Buradaki options, multiplayer, replays, records gibi ne olduğunu hiç kasmadan tahmin edebileceğiniz bölümlerden hiç bahsetmeden game menüsüne bir göz atalım.

Aslında buradan seçebileceğiniz bir çok yol var. Quick Race'i seçip oyunun çeşitli mod'larında herhangi bir amacı olmayan ısınma turları atabilir, Championship ile birbirini takip eden üç ayrı turnuvada yarışabilir (birini tamamlamadan bir diğerine katılamıyorsunuz (klasik)) ve en eğlenceli olan Beetle Challenge'ı seçerek gerçek zevke ulaşabilirsiniz (nasıl yani?).



Nedir peki bu yarış modları?
Jump, cross, speed, buggy ve monster olmak üzere beş ayrı yarış şekli sunulmuş. Cross, speed ve buggy aslında temelde lap üzerinden bildiğimiz yarış olmalarına rağmen yarıştığınız alanlar ve seçebildiğiniz arabalar yönünden birbirlerinden ayrılırlar ve gerçekten üçünü de kendine has bir eğlencesi olması sağlanmış. Jump ise kısa bir yoldan sonra nitronun da yardımıyla koca bir rampadan uçtuğunuz ve havada kat ettiğiniz mesafe açısından rakiplerinize yarıştığınız bir mod. Monster da ise hepimizin bildiği monster truck'lar ile kapalı bir pistte zamana karşı tek başınıza yarışıyorsunuz. Fakat yolunuz engellerle dolu ve bu engeller

çarpışınızda her çarpışınız sürenize eksi saniyeler olarak ekleniyor. İşte Beetle Challenge'da her birinde dört ayrı zorluk kategorisi (rookie, semi-pro, professional master) olmak üzere bu beş farklı mod'da yarışyorsunuz. Başta size her mod için bir araba veriliyor ve bunlar rookie class'larını atlatmanızda yetebilecek güçte arabalar. Bu arada yarış kazandıkça para da kazanıyorsunuz ve bir sonraki seviyeyi atlamak için daha iyi bir araba alacak yeterli paranız oluyor. Ancak her mod için ikinci bir araba almadan ilkinin satamıyoruz. Seviye arttıkça para ödülleri de artıyor tabii ki. Araba alım satım işlerini gerçekleştirdiğimiz market bölümünde gördüğümüz gibi epey bir araba var ve buda bize geniş bir seçim şansı sunuyor. Bu arada arabaların steering, acceleration, top speed gibi özelliklerini yazmak yerine bir ile beş arası bir yıldız verme sistemi kullanmışlar. Yalnız her kategori için dizayn edilmiş en iyi arabanın fiyatını görünce insanın biraz siniri bozuluyor ama ileri seviyelerdeki yüksek para ödülleri biraz su serpiyor yüreğinize (aman ne klişe laflar bunlar). Ancak bazen iyi araba satın alabilmek için para yetmiyor. Böyle durumlarda başka kategorilerdeki para ödülleri de sadece bir kategorinin en iyi arabasına harcayabiliyorsunuz. Tabi herhangi bir kategoriye tamamladığınızda arabanızı satın ve parasını bir başka kategoriye araba satın almak için kullanın (kategori, kategori...). Beş ayrı mod'da dördür seviyeyi başarıyla tamamladıktan sonra World Beetle Cup'a katılma hakkınız oluyor.

Oyun zor mu bari?

Arabayı kontrol etmek başlarda biraz zor gelebilir ama kısa zamanda alışıyorsunuz ve adeta iyi kullanıyorsunuz, aslında size öyle geliyor çünkü oyun kesinlikle kolay değil ve tahmin edebileceğinizden daha da iyi kullanmanız gereken yerler var. Örneğin jump kategorisinde her zaman nitro sinyali başlar başlamaz nitro'ya basmayın. Bazen nitro rampayı bitirmeden bitebiliyor ve siz rampayı tamamlamadan önce bir miktar hız kaybedebiliyorsunuz. Fakat geç basarsanız da yeterince hızlanamıyorsunuz. Yani tam olarak tekniğini çözene kadar istenen uzaklığa uzun bir süre atlayamıyorsunuz. Yarışırken fren yapmaktan kaçınmayın, çünkü araba virajlarda çok savruluyor ve hızınızı kesemeyip viraja hızlı girerseniz o yarışını unutun. Rakipleriniz aranızdaki fark çok açılrsa da canınızı sıkmayın çünkü kaza yapanlar oluyor ve hatta onlara çarpıp kaza yapanlarda oluyor ve sizin onları geçme imkanınız doğuyor. Ama sakın siz de bu kaza konvoyuna katılmayın çünkü herhangi bir şekilde bir yere çarpışınızda yada yol dışına çıktığınızda toparlamanız diğer oyunlara nazaran çok daha zor. En ufak bir yavaşlamanızda rakipleriniz acımiyor ve gözden kayboluyor ve size de retry demek kalıyor. Bu nedenle Quick Race de yeterince practice yapmadan buralara uğramayın derim ben. Oyun içerisinde F1 e basarak yarış ekranının bazı ayarlarını değiştirecek hotkey'leri öğrenebilirsiniz. Örneğin home ve end tuşları en dış kamera açısını modifiye etmenize yarıyor (Carmageddon'da vardı bu).

Grafiklere ne diyeceksin?

Oyun görsel olarak gayet doyurucu ve benim voodoo1'imde bile

rahat çalıştı. Ana menü çok güzel dizayn edilmiş. Seçeneklerin yanlarındaki ufak animasyonlar gerçekten çok hoş. Arabaların chroming effectleri, yol dışına çıkınca yerden kalkan kum ve lens flare gibi zamanın araba yarışlarının vazgeçilmez detayları bu oyunda da gayet başarılı bir şekilde sergilenmiş. Gökyüzü çok gerçekçi ve oyunda sizin seçiminize bağlı olmayan day/night rain/sun gibi hava şartları da bulunuyor. Ayrıca pistler çok zengin ve eğlenceli yani boş boş dönüp



durmuyorsunuz. Oyunun ara demo'larını izlerken de gerçekten güzel diyorsunuz. Unutmadan, oyunun country ağırlıklı süper eğlenceli müzikleri var ve bu müzikler oyuna inanılmaz bir hava katıyor (mp3'e çevirmeyi düşündüm bir an (sonra vazgeçtim)). Sonuncu olsanız bile bu müzikler sayesinde zevkle araba kullanıyorsunuz.

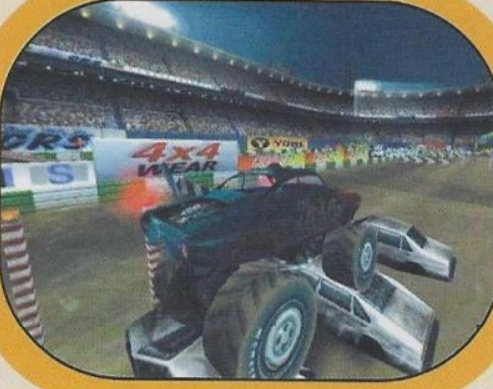
Daha öncede bahsettiğim beş farklı modu sayesinde oyundan kesinlikle sıkılmıyorsunuz ve oyunun o eğlenceli atmosferi sizi sürüklüyor. Ben ki oyunu açıklayacağım için o kadar acelem olmasına rağmen şöyle bir göz atayım dıydım ve oyundan çıktığımda bir buçuk saat falan geçmişti. Oyuna yine şu sıralar birçok yarış oyununda olan split screen olayı da konulmuş. Fakat bana sorarsanız arkadaşınızla yarım bir ekranda kapışmaktansa (hele bilgisayar iyi değilse), jump modunda hangimiz daha ileriye uçabilir gibi anlamsız ve herhangi bir yetenek gerektirmeyen yarışlar yapmak çok daha eğlenceli olabilir.

Kaydettiğiniz replay'leri ana menüdeki replays'den seyredebilirsiniz (jump replay'lerini izlemek baya güzel).

Beetle Crazy Cup genel hatlarıyla böyle bir oyun ve şu anda piyasadaki bir çok arcade racing oyunundan çok daha başarılı. Ben birçok yarış şekli aynı oyunda bulmak istiyorum diyorsanız ve kafa dağıtmak için çok vaktinizi almayacak eğlenceli bir oyun arıyorsanız koşarak bilgisayarınıza gidin ve bu oyunu ısrarla isteyin (ho?). Ben de kısa zamanda bir tane kendime

alacağım sanırım.

Ve gözleri kol saatine ilişti. O da ne, saat 03:30. Bu işin bu kadar uzun süreceğini tahmin etmeyen ve yarın erken kalkması gerektiğini hatırlayan Emrecan yine kara kara düşünmeye başlamıştı. Yine uykusunu alamayacağını ve gününün rezil olacağını anlamıştı tabii. Ama olsun Beetle Crazy Cup'ı başarıyla açıklamıştı. Şu dünyada bu oyunu kim daha inanılmaz açıklayabilirdi ki? Ve gururlu bir şekilde suratında hafif bir tebessümle uykuya daldı.



1 CD

FİRMA: Infogrames
TÜR: Arcade / Action
SİSTEM:
P233 - 32 Mb Ram - Win 95/98
3D accelerator

Eğlenceli olduğu kadar sürükleyici de. İnsan en başta yadırgıyor ama sonradan alışıp başından kalkmıyor. Sanki gizli bir büyü var gibi, tam anlatamadım. Alın ve oynayın, sirin...

% 85

OYUNLAR 5.7



Risk nedir?" diye bir soru sormuş öğretmen yazılı sınavda. "Risk bu soruyu cevaplamamaktır." diye cevaplamış öğrencilerden biri. Bu cevaba maruz kalan öğretmen ne yapmış bilmiyorum ama ben olsam istifa ederdim. Bu cevabı veren çocukla başa çıkılmaz azimim...Böyle bir öğrenciyi ders vermek başlı başına bir risktir zaten. Zaten hangi konuda ders verilebilir ki böyle bir çocuğa?.. Kendi başına olayı bitirmiş .. Şimdi ne yapıyordur ki o çocuk? Büyüyüp adam olmuş ve "gerçek" hayatta "gerçek" riskleri mi göze alıyordur acaba? Öyle bir kağıt parçasına "Risk bu soruyu cevaplamamaktır." diye yazmakla bitmiyor bu işler.. Gerçek hayattaki riskler o üstüne yazdığı kağıt parçası gibi buruşturup atar adamı... Yine de umarım olayı en az buruşukla atmayı başarır.. Aslında herkes hergün kendi çapında bir çok riski göze alıyor. Kimi gece geç saatlere kadar bilgisayar oyunu oynayıp sabah okula ya da işe geç kalma, kimi "Üf yavrum hepsi senin mi?" diyerek tokat yeme, kimi de AÖK'de Meg'in karşısındaki takımda olup onun yanında çıkma riskini göze alıyor. Bazıları ise Zebani'nin editörü olduğu bir dergide yazılarını geç vererek, sabahın köründe "Yazılar nerdeeee!! Yazı istiyorum!! Yazı verin baaaanaaaaa!! " diyen korkunç bir ses tonuyla uyandırılma riskini göze alıyor. Ya da bu riski bir tek ben göze alıyorum bilemiyorum... Öyle ya da böyle bir şekilde riskler var ve biz de bunlarla yaşamak zorundayız. (Değil mi Zebani? Aslında olaya bir de senin açıdan bakarsak, benim yazarı olduğum bir dergide senin editör olman daha büyük bir risk.) İçinde bu kadar risk kelimesi geçen bir paragraftan sonra size "Risk 2" diye bir oyunu tanıtmam eminim hiçbirinizi şaşırtmayacaktır. Yani bu kadar risk kelimesini arka arkaya kullanarak sizi şaşırtmama riskini göze almış oldum. Böyle bir riski göze almak bana ne kazandırdı ya da kaybettirdi bunu hiçbir zaman bilemeyeceğim. Ama bu paragrafı gereğinden fazla uzatıp yazının kalanının okunmaması riskini göze alamayacağımdan eminim.

Risk 2, herkesin o meşhur "Dünyanın efendisi olma" dürtüsüne hitap eden bir oyun. Yıllarca zevkle oynadığımız ve masa oyunları arasında özel bir yeri olan Risk bilgisayar ortamında yine karşımızda. (Siz yorulmayın. Bu klasik cümle için ben kendime bir ceza verdim bile.) Ama yine de çok fazla şey beklemeyin derim. Genelde masa oyunlarının bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkması çok farklılık yaratmıyor. Sadece olaya biraz daha renk katılmış oluyor. Burada da olayı daha ilgi çekici hale getiren farklılıklar var. Mesela üç farklı şekilde oynayabiliyorsunuz. Classic, orjinal oyununun kurallarıyla oynanıyor. Elinizdeki askeri güçleri istediğiniz bölgelere pay ediyorsunuz. Paylaşırma işlemi bittiğinde herkes sırayla teker teker saldırıya geçiyor. Saldırılarda yine bildiğimiz "Zarla saldırı metodu" kullanılıyor. Sen aslan gibi delikanlıları al askere, aylarca eğit, en iyi silahları al sonra da iki tane zarla savaş kazan. Ne anladım ben bundan? Yazık değil mi o askerlere? Kendilerini kötü hissetmezler mi iki tane zarla bir tutulduklarında? Üstelik zarlar da bir acı. Attığınızda silah sesi duyuyorsunuz. Zarla silah arası bir şey. James Bond filmlerindeki gibi. "James'cim şimdi bu bir dolma kalem ama şuradaki düğmeye basınca adamı alının ortasından vurabiliyorsun. Bunlar da Risk zarları.. İyi attığında karşındakini yerle bir ediyorsun" Böyle bir durum

Nesime TAŞAN

nesra@netone.com.tr

RISK



anlayacağınız.

Aslında bu çok da üstüne gidilecek bir durum değil ama yine de ilk kez attığınız zarların silah sesi çıkarması pek de beklediğiniz bir şey değil. İkincisi ise Same-Time dediğimiz bi şekil. Burada da elinizdeki kuvvetleri bölgelere pay ediyorsunuz. Sıra savaşmaya geldiğinde iş biraz değişiyor. Çünkü herkes aynı anda birden fazla yere saldırabiliyor.

Dolayısıyla aynı anda birden çok saldırı da yiyebiliyorsunuz. Classic'e göre daha acımasız ve vahşi. Kan, dehşet, acı hepsi burada. Üstelik buradaki zarlar daha da garip. Hem silah sesi çıkarıyorlar hem de 12 tane yüzleri var. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi siyahtan beyaza doğru 5 sınıfları var. Renk koyulaştıkça saldırı gücünüz daha çok artıyor demek. Tanrı hepimizi siyah, 12 yüzlü ve atınca silah sesi çıkaran zarlardan korusun!! Tournament ise Classic ve Same-Time oyunlarından oluşan bir seri. Belirli misyonları yerine getirdikçe bir üst seviyeye geçiyorsunuz.

Oyuna üç değişik şekilde başlayabiliyorsunuz. İlkinde bütün bölgeler rastgele paylaşmış oluyor. İkincisinde herkes sırayla bir bölge seçiyor. Üçüncüde ise herkes belirli sayıda bölgeye sahip olarak oyuna başlıyor ve elindeki puana göre belirli bölgeleri pazarlık yaparak ele geçiriyor. Oynadığınız haritayı, sahip olunan bölgelere, tehdit altında olan sınırlara ya da askeri

Gameshow ekibi çok masa kırdı bu oyun için veya Risk oynarken şunları asla yapmayın:

- 1- Hemen uyanıklık yapıp askerleri Avustralya ve Güney Amerika'nın dibine yığıp kıta bonusu almaya çalışmayın (Rauf, MEG, Polat kısacası herkes)
- 2- Bunun için kavga çıkarıp oyunun huzurunu kaçırmayın (Polat, Çilem ve eşi MEG - Destek olacak ya!!)
- 3- Bunun oyunun ve oyuncuların sonu olduğunu anlayıp Avustralya ve Güney amerikayı bir çizgi çekip birbirine bağlamayın (bu sefer de kimse oraları almıyor)

- 4- Oyunda tecrübeli generaller gibi müthiş taktikler öneren, her stratejiyi bilen ve oyunun geleceğini kestirdiği halde daha 5. dakika da yenilen birisinin tavsiyelerine güvenmeyin (Rauf)
- 5- Zarları uyuz olduğunuz rakibinizin askerlerine doğru atın ve hatta mümkünse dağıtın. Pis sırtımayı ihmal etmeyin (Polat)
- 6- Sürekli yemek yemekten yenilmeyin, kolayı haliye dökmeyin (MEG)
- 7- Ortada apti apti dolaşan birisini gördüğünüz anda ona diet kola, patates kızartması, cips ve abur cubur gibi şeyleri servis yaptırmanın yoksa üstünüze döküyor (Nesime)
- 8- Oyunda bir kadının erkeğe (ya da tersi) mantıken saldırması gerekiyor ve saldırmıyorsa anında bir aşk ilişkisinden şüphelenin (Nesime, Rauf veya MEG, Çilem... Ay bunlar evliydi zaten!)
- 9- Umudunuz kalmadığında düşmandan merhamet dilemeyin (Ertuğ)
- 10- Herkesle anlaşma yapıp sonra kazık yemeyin (Nesime)
- 11- Herkesle anlaşma yapıp sonra kazıklamayın (MEG)
- 12- Oyunda sürekli yenildiğiniz halde, oyun bittikten sonra yüzünüzce hepinizi yendim, sürekli yendim demeyin (MEG)
- 13- Diet Kola krizine girip termostaki çayı tepenize dikmeyin (Polat)

ziplayip sevinç çılgınlıkları attığında daha da eğleniyorsunuz. Ama bu zafer sarhoşluğuyla haddiniz olmayan saldırılara girip boşu boşuna asker kaybetmenin de bir anlamı yok.

Arkada çalan bir müziğin olmaması nedeniyle bazen anlamsız sessizlikler yaşayabiliyorsunuz. Sanki savaş olmuş bitmiş ve siz de Red Kit'teki süvarileri gibi olaya son anda yetişmişsiniz. Çit çıkmıyor meydana. Ancak zarları atıp saldırıya geçerseniz o zaman top, tüfek, yaralanan askerlerin seslerini duyabiliyorsunuz. Sonra yine o sinir bozucu sessizlik. Bir dakika....Bir de arada çıkıp spiker edasıyla oyunla ilgili detay bilgileri veren sesi unuttum. Siz sessiz sessiz strateji kurarken birden nereden geldiği belli olmayan o ses sizi yerinizden zıplatabiliyor. Bazen bunu özellikle yaptığını düşünüyorum.

Genel olarak eğlenceli bir oyun. Ama arka arkaya iki üç kez oynadıktan sonra da aynı şekilde düşünür müsünüz bilemiyorum. Ben yine de orijinalini tercih ederdim. Masanın etrafına dizilip zarları rakibinin gözünün içine baka baka atmak sonra da fethettiği ülkeye yine rakibinin gözünün içine baka baka kurulumak daha eğlenceli. Ama gözünün

içine baktığınız rakibinizin sizden çok güçlü olmaması da oldukça önemli. Bu kadar sinir edildikten sonra o da sizin morarmış gözünüzün içine bakabilir. Bilgisayarla oynadığınızda böyle bir riskiniz yok tabii.

Zebani benden bu kadar... Ben gidiyorum... Sanaloğlan'ın dediğine göre hava çok güzelmiş.....Beni kimse tutamaz. Sen tutamazsın. Yıldızlar tutamaz.....Lay lay lom.....



1 CD

FİRMA: Hasbro interactive

TÜR: Strategy Board Game

SİSTEM:

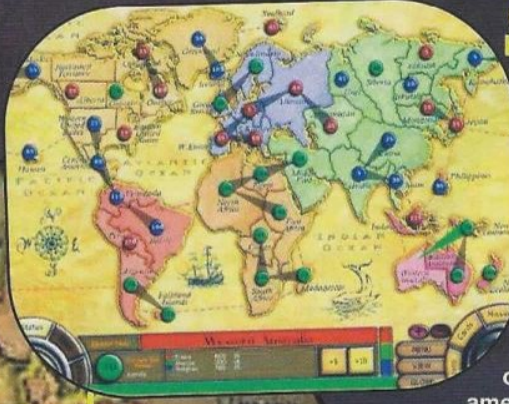
P166 - 32 Mb Ram - Direct X 7.0 - Win 95 / 98

Çılgınlık Gizli Hedef ile başlamıştı. Risk ile sürdü. Derken bir garip oğlan aldı güzelim oyunu bilgisayarımıza taşıdı. Yetinmedi aha işte bu da ikincisi dedi. İyi mi yaptı? Yazıyı okusana güzelim...

% 85

OYUNLAR 59

RISK



güçlerin yoğunluğuna göre ayarlayabiliyorsunuz. Seçiminize göre, oyunda %60, %80 ya da %100 hakimiyet kurduğunuzda kazanan taraf siz oluyorsunuz. Bunun dışında bilgisayarın size verdiği misyonu yerine getirerek de oyunun galibi olabiliyorsunuz. "Afrika ve Avrupa kıtasını ele geçir ya da rakibin Şehabettin'i yok et" gibi..Ya da kendinize bir merkez seçerek, oyun boyunca bunu koruyup yanında iki düşmanın daha merkezini ele geçirdiğinizde oyunu kazanabiliyorsunuz. Gördüğünüz gibi bir sürü seçenek var kazanmak için. Yeter ki siz kazanmak isteyin. Haydi aslanlarım göreyim sizi. Savaş meydanını "Allah Allah" sesleriyle inletin. Ehem..Nerde kalmıştık...Görsel konulara da değinirsek; grafiklerin çok iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. Özellikle insanı gaza getiren intro'sundan sonra. Ama saldırı emri verdikten sonra haritaya zoom girip ve orada askerlerinizi bire bir savaşırken görmek gerçekten eğlenceli. Hele askerleriniz (ya da zarlarınız!) tek atışta düşmanı yere serdiğinde hoplayıp

Tam iki aydır bıkmadan usanmadan büyük bir gaz ile son sürat sürdürdüğümüz Tomb Raider 4: The Last Revelation Tam Çözüm eziyet ve işkence seansımıza tekrar hoşgeldiniz. Geçen ay çözdüğümüz 5 bölümden sonra yazıyı bitirip kısa bir tatil için Havaî'ye veya Mars'a uçacaktım ki Zebani'nin havaalanının kapısına diktiği Bodyguard ları geçemediğimden dolayı bu tatil işini de maalesef unutmak zorunda kaldım. Neyse Lara sağolsun dedim ve tekrar bilgisayarın başına geçip 3 aydır CD-Rom dan çıkartamadığım artık örümcek ağı bağlamış olan Tomb Raider 4 CD sinin artık ezberlediğim cızırtıları eşliğinde sizlere yeni bölümlerin çözümlerini sunmak için Lara Croft'u çözmeye başladım heh heh. Bu ay biraz daha hızı arttırıyoruz arkadaşlar. Aksi takdirde bu çözümün Tomb Raider 5 çıkana kadar biteceği yok. Monitörü bile Lara gibi görmeye başladım. Ha, backgroundum Lara Croft ya o yüzden sanırım. Neyse, yolumuz uzun. O yüzden minimum maymunluk maximum çözüm. Bu ay oyunun belki de en uzun bölümlerini geçeceğiz. Haydi bakalım 16. Level den devam ediyoruz.

LEVEL 16 - CATACOMBS

Catacombs denen uzun, zorlu ve beynsiz iskeletlerle dolu bir bölümdedir, umarım bitirebiliriz hehe. Evet, önce koridoru takip edip yıkık sütunlar olan odaya gelelim. Sağdaki odaya girdiğimizde üzerinde durduğumuzda ağırlıktan dolayı alçalan bir platformla karşılaşacağız.

Buradaki taşı odadan çıkartmamız gerek fakat platform alçaldığı için odadan dışarı itemiyoruz. Lara'da taşı tutup kaldıracak kadar güçlü olmadığına göre yine

maymunsu yollara başvuracağız demektir.

Şimdi yanımızdaki taş sembole basalım. Bu alt kattaki bir platformu açtı. Burada yapacak işimiz şimdilik bitti. Odadan çıkıp geldiğimiz yerden geri dönelim ve tekrar koridoru geçip Coastal Ruins'e dönelim. En tepede olduğumuz için platformlara zıplaya zıplaya en aşağı kata kadar inelim. Burada ipe bağlı büyük bir kaya var. Kayayı kendi haline bırakıp karşısındaki ateş saçan odaya girelim. Yerde bir meşale var. (Belki görmeniz biraz zor olabilir) Meşaleyi alıp dikkatlice odadaki ateşe tutup yakın. Meşale yandıktan sonra kayayı tutan ipin altına gelip zıplayın. Bu sayede ip alev alıp yanacak ve kayada asılı durduğu yerden düşecek.

Kaya düşünce arkasındaki deliğinde önü açılacak. Delikten girip biraz sürünelim ve aşağı inip karşısındaki demir kapıyı Crowbar (levye levye) ile açıp koridoru



TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Tuğhan ARSLAN
mouse@kamernet.com

6.0 OYUNLAR

Lara'nın mişir macerasının tam çözümünü hala devam ediyor. Tuğhana alkış...

takip edelim.

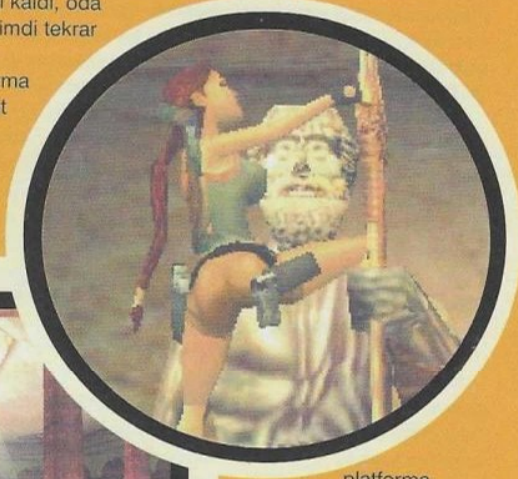
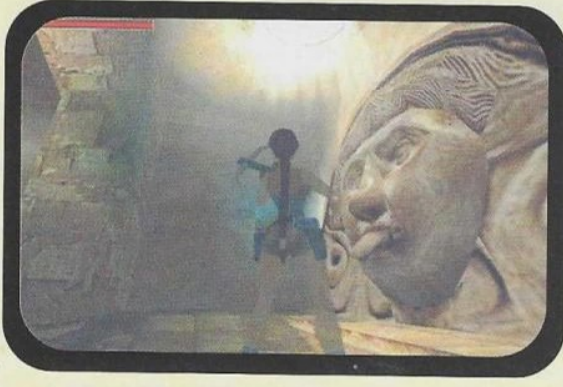
İşte tekrar gıcık Catacombs dayız. Ama bu sefer de işimiz biraz kısa. Ufak bir odadayız. Karşıdaki sütunu çekerek kahverengi (az önce açtığımız) platformun üzerine getirelim. Bu sayede üst kattaki üzerine basınca alçalan platforma destek olmuş olduk. Şimdi gıcık olacaksınız biliyorum ama geldiğimiz yerden tekrar Coastal Ruins'e dönmemiz gerekiyor. Daha sonrada tekrar tüm platformları tek tek çıkıp yine bir üst kattaki Catacombs'a gitmeliyiz. Artık platformda alçalmadığına göre büyük taşı itebiliriz. Taşı koridor boyunca itelim ve odanın en sonundaki kareye kadar itelim. Taşın içinden beyaz hayalet benzeri bir yaratık çıkacak ve yan duvardaki kapı açılacak. Yaratık sürekli peşimizde olduğu için hızla açılan kapıdan girelim ve ortadaki boşluğa düşmeden karşı platforma atlayalım. Yolu takip edin (hayalet de sizi takip ediyor) ve ufak bir odaya gelince ufak çukura girip ufak Haç şeklindeki sembolün yanında durup hayaleti bekleyin. Bu sembol beyaz hayaleti emecek bizde ondan kurtulacağız. Buradan çıkarttığımız ders bu sembolün beyaz hayaletleri emdiği.

Evet, şimdi geri dönüp ortadaki boşluğun yanına gelelim. Boruya tutunup aşağı kadar inelim ve yolu takip edelim. Koridorun sonuna ulaştığımızda arkamızdaki duvar kapanacak ve büyük bir sarsıntı olacak. İşte, ufaklık odada takılı kaldık. Bitti, öldük... Ama oda ne? Yerde bir kol var. Hmm görmemişim. Hemen kolu çekelim ve etrafımızdaki duvarlar ortadan kalsın. Devasa büyüklükte bir odanın tam ortasındayız ve ne ilginçtir tavandan iki ip sarkıyor. Önce biraz gerilelim ve ilk ipe atlayalım, ardından da yönümüzü biraz sola çevirip diğer ipe atlayalım. İlk ipe atlamak kolay fakat diğer ip çaprazda denk geldiği için atlayıp tutturmak çok zor. Bu yüzden sürekli tekrar tekrar denemeniz gereken bir yer. İsterseniz ipin üzerinde Save edin heh heh. Yada benim gibi kasıp ilk ipten direk karşıya uçun. Neyse geçeceğinize inanıyorum. İkinci ipe tutununca yine biraz sola dönelim ve sallanıp duvardaki deliğe tutunup içeri dalalım. Aşağı indiğimizde biraz enerjimiz gidebilir ama önemli değil.

Şimdi görebileceğiniz gibi bu büyük mağaranın solundaki delikteyiz. Sağa dönüp beyaz (beyaz mıydı ya?) merdivenlerden çıkalım ve delikten aşağı kayıp suya düşelim. Biraz yüzüp soldaki basamaktan çıkalım ve karşı basamağa atlayalım. Burada ortadaki platformdan bir iskelet çıkacak. Eğer biraz beklerseniz kemik beyin kendi kendine suya düşebilir, ama bence onu bekletmeyin. Şimdi yandaki küçük platforma

ve karşıdaki platforma atlayalım. Burada bir merdiven var. Merdivene tırmanalım ve koridor boyunca devam edelim. Koridorun sonundaki odaya girerken önünüze çıkan iskeleti çıktığına pişman edelim ve odanın içinde sütunda duran ikinci çatalı alalım. Daha sonra ortadaki boruya tutunarak yukarı çıkalım ve yandaki koridora atlayalım. Koridorun sonunda bir kapı var, kapının yanına gelince kendiliğinden açılacak ve tanıdık kemik dostlarımız bize merhaba diyecek. Burayı önceden hatırlıyoruz, o halde ortadaki burudan kayarak aşağı ineceğinizi de hatırlıyor olmalısınız. Burası o ilk iplere atladığımız yerin arkasındaki platform ve aşağı inmemiz gerekiyor. Bu arada aşağıda dolanıp duran iki iskelet var. Lazerli okumuz ile bu mesafeden iyi bir atış talimi yapabiliriz. Şimdi sağa dönelim ve uzun bir atlayış ile karşıdaki merdivenleri yakalayalım. Merdivenlerden inelim ve alana çıkıp ilerideki su birikintisinin yanındaki merdivenden çıkıp oradaki bölmeyle girelim. Yandaki basamakları (merdiven diyecektim vazgeçtim heh heh) hızla indikten sonra labirent gibi iskeletlerle dolu kasvetli ve dar koridorların olduğu bir yere geleceğiz. Buradan çıkmak için önce ilk dönüşten sola dönüp kapıdan geçin. Orada önünüze çıkan iskeleti patlatın ve biraz ileriden sağa dönün. Buradaki koridoru da takip edip sola dönün ve az ilerleyip tekrar soldaki kapıdan geçin. Yerde yatan iskeleti önemsemeyin ve merdivenlere tutunarak yukarı kata kadar çıkın.

Şimdi yapmamız gereken önümüzdeki platformlara tek tek hopyaya zıplama karşıya ulaşmak. Bu arada sırf sizi diken üzerinde tutması için her platforma bir iki iskelet serpiştirilmiş. Hatta bende biraz katkıda bulunayım; Her an iskeletler saldırabilir dikkatli olun heh heh heh. Tüm platformları geçip odanın ucuna ulaştığımızda duvardaki merdivenlere tırmanarak bir üst kattaki platforma çıkalım. Yandaki boşluğa girip merdivenlerden çıkalım ve burada sütunun üzerindeki üçüncü Çatalı alalım. Artık tek bir Çatal kaldı, oda yakında bizim olacak. Şimdi tekrar platforma çıkıp odanın ortasındaki geniş platforma atlayalım. Yine bir iskelet çıkacak. İskeleti patlattıktan sonra yandaki platforma hopyalayım hop diye, ardından da karşıdaki



platforma sığıralım şey diye... eee... Neyse. Tavandan sarkan ipi yakalayıp karşı tarafa geçelim. Oradaki iskeleti haklayıp gerilelim ve karşıdaki uzun sütundaki deliğe atlayalım. Boruya

ardından da onun karşıdaki platforma hopyayın ve oradaki kolu çekin. Bu sayede yan duvardan hopyalamamız zıplamamız için yeni platformlar çıkacak. Bu platformlara tek zıplayalım ve odanın ortasında beliren iskeleti parçalara ayıralım. (oha) Şimdi yukarı zıplayıp tavana tutunalım ve karşıdaki kolun bulunduğu platforma kadar böyle Lara'nın kıvrmasını izleyerek ilerleyelim. Kola yaklaştığımızda beyaz bir hayalet belirecek ve bize saldıracak. Bunu nasıl yok edeceğimizi biliyoruz değilmi? Hemen suya atlayıp hayaleti peşimize takalım ve suyun dibindeki içinde Haç şeklinde taş olan odaya yüzelim. Beyaz hayaletler sudan etkilenmiyormuş bunu da not edelim. Neyse hayalet taşın içine girip kaybolduktan sonra tekrar basamakların oraya yüzüp sudan çıkalım. Odanın ortasındaki platforma zıplayıp karşıdaki yeni açılan platforma hopyalayalım hop diye. Daha sonra onun yanındaki platforma ve ondanda yandaki kapı gibi yerin üzerindeki boşluğa (ne denir ki buraya) atlayıp tutunalım. Soldaki çıkıntıya çıkıp aşağı düşer gibi yapip tutunalım ve tüm duvar boyunca böyle tutuna tutuna yan yan gidelim. Yere inip koridoru takip ettiğimizde tavanından ip sarkan bir odaya geleceğiz. Ayrıca burada iki iskelet var, onların bir ara icabına bakın. Şimdi ipe atlayıp tutunalım ve ortadaki platforma uçalım. Catacombs da toplamamız gereken 4 adet "Üç Dişli Çatal" yani "Trident" parçasının ilkiyle tanışın. Hemen sütunun üzerinde. Çatalı alıp yandaki

tutunarak yıkırı çıkalım ve ters atlayarak yerde yatan iskeletin yanına çıkalım. Merdivenlerden yukarı çıkalım ve yana atlayıp gizemli koridoru takip edelim. Koridorun sonundaki odada tam ortada 4. Çatal bizi bekliyor. Ancak odada bulunan 3-4 iskelet biz Çatalı almak için elimizi attığımız anda canlanacak. İskeletlere karşı özel bir gıcık yoksa boşuna kurşun harcayıp öldürmeyin. Zaten bölümün sonuna yaklaşmışız. Hemen karşıdaki merdivenlerden yukarı çıkıp devam edelim ve burada canlanan iskeleti canlandığına pişman edelim. İki demir kapıyı levyemizi kullanarak açalım ve güneş ışığını görelim.

İşte tekrar Coastal Ruins deyiz. Yokuştan aşağı inip toprak zemine tırmanalım ve biraz çayır çimenin keyfini çıkartıp tekrar Catacombs'a o ilk girdiğimiz, girmez olaydım dediğimiz yere dönelim. (kayayı tutan makaranın olduğu yer) Platformlara zıplayarak en üste çıkalım ve kapıdan geçip tekrar Catacombs'a dönelim. Şimdi o ilk içinden hayalet çıkan taşı ittiğimiz yerdeyiz. Karşıdaki kapıdan geçip boruya tutunarak aşağı kayalım. Sağ duvardaki merdivenlere uçarcasına atlayıp tutunarak aşağı inelim. En uçta ortadaki kapıdan geçelim ve merdivenlerden çıkıp bu Catacombs denen bölümü bitirelim. Sonunda...

LEVEL 17 - TEMPLE OF POSEIDON

Merdivenlerin ortası iki bölüm arası sınır olarak belirlenmiş olacak ki daha merdivenleri çıkmadan kendimizi Temple of Poseidon denen

bölümde buluyoruz. Biraz ilerleyelim ve dikkat edip düşmeden karşıdaki Haç şeklindeki heykelin olduğu platforma atlayalım ve burayı bir kenara not edelim. Ettikmi? Tamam şimdi selebirlirsiniz heh heh. Aman Allahım hala maymunluk yapıyorum. Neyse. Platformdan ileri koşup karşıdaki duvara tunalım ve aşağı inelim.

Burası Temple of Poseidon'ın tam merkezi ve gidebileceğimiz 5 yer var. İster hemen arkamızdaki küçük kapıdan geçebiliriz, ister karşıdaki kapıdan, ister sağdaki veya soldaki kapılardan, istersek de hemen önümüzdeki karanlık büyük çukura atlayabiliriz, ölmek istiyorsanız tabii ki.

Şimdi ilk olarak arkamızdaki kapıdan geçelim ve koridoru takip edelim. Koridorun sonunda büyük bir odaya geleceksiniz ve iki iskelet saldıracak. İskeletleri patlattıktan sonra karşıdaki odaya girelim. Duvardaki karizmatik büyük dili dışarıya sarkan kafa heykelinin altındaki geçitten sürünerek ilerleyin ve önünüzdeki platforma çıkın. Burada vazoların içinde özelliklerle sağdaki odanın çok ihtiyacımız olan şu patlayıcı otlardan var. Fakat bu sağdaki odanın zemininde çok yaklaştığınızda alev alan yuvarlak simgeler var. Vazoları Pisto ile kırın ve dikkatlice ilerleyip malzemeleri toplayın. Bu sırada birden iki iskelet saldıracak. Korkmayın ve panik yapıp bir yerinizi tutuşturmadan iskeletleri patlatın ve odadan çıkın. Karşıdaki odada elinde mızrak olan bir heykel var. Heykelin yanına atlayın ve daha önce Catacombs dan aldığımız 4 çataldan (Trident) birini mızrağa yerleştirin. Bu sayede kanalları vasıtasıyla bu bölgedeki dili dışarı sarkan heykelin ağzından merkezdeki büyük çukura sular dolmaya başlayacak. Ama bu kadarlık su o deliği doldurmaya yetmeyecektir tabii ki. Şimdi bu odadan çıkalım ve kanala atlayıp yüzerek tekrar Temple of Poseidon'un merkezine dönelim. Bu sefer karşıdaki kapıdan geçmeliyiz. Bunun için sağdaki odadan dolanıp karşıya geçelim ve kapıdan içeri girelim. Koridoru takip ettiğimizde yine dil çıkartan bir heykel göreceksiniz. Heykelin önündeki direğe tutunarak yukarı çıktığımızda yerde iki iskelet göreceğiz. Şimdilik uykudalar önemli değil. Karşıda havuzun ortasındaki heykelin yanına atlayalım ve ikinci çatalı da mızrağın tepesine yerleştirelim. Akan su sesini duymuş olacaksınız ki iskeletler ayaklanmış. İskeletleri temizleyip direğe tutunarak aşağı kayın ve su kanalı takip ederek tekrar büyük kuyunun olduğu merkeze geri dönün.

Şimdi sağdaki büyük odaya girelim ve dil çıkartan kafa heykelinin yanına gelelim. Heykelin yanındaki duvarda bir delik var, fakat deliğin altında da üzerine adım attığınızda yanan bir platform var. Yapmamız biraz gereken gerilip hızla duvardaki deliğe tutunmak. Deliğin içine girelim ve sürünerek iskeletlerin yanına gelelim. Bunlar canlanacak gibi bir his var içimde, şimdiden öldürmek en iyisi. Daha sonra yine her zamanki gibi karşıdaki heykele tırmanalım ve heykeli mutlu edelim. 3. Çatalı da yerleştirdikten sonra tekrar geldiğimiz koridora geri dönelim. Bu arada karşınıza aniden bir iskelet çıkacak. İskeleti patlatıp sürünerek tekrar koridoru geçip aşağı inin fakat inerken keklik gibi alev saçan platformun üzerine düşmemeye dikkat edin.

Artık elimizde tek bir Çatal kaldı ve onun yeri de belli. Şimdi tekrar merkez odaya dönüp karşıdaki girmedığımız tek odaya girelim. Dil çıkartan kafa heykelinin solundaki duvara tırmanabiliyoruz. Yani Lara tırmanabiliyor. Duvara tırmanıp soldaki platforma çıkalım ve ilerleyip oradaki 4. ve son heykelin mızrağının da ucunu takalım. Ama önce heykelin yanındaki iskeletin icabına bakalım. Tekrar geldiğimiz duvara tutunarak aşağı inelim ve dil çıkartan heykelin yanına gelelim. Heykelin ağzından beyaz bir hayalet çıkacak. Hemek bu merkez odaya ilk geldiğiniz duvara geri dönün. Duvara tırmanalım ve yukarıdaki Haç şeklinde heykelin bulunduğu platforma atlayalım. Burayı bir kenara not edin demiştik değilmi? Ama sonradan silmiştiniz pardon. Neyse hayaletten kurtulduğumuza göre tekrar çukurun olduğu merkez odaya dönebiliriz.

Şimdi 4 yönden de su aktığına göre çukur iyice su dolmuş olmalı. Çukurun kenarına gelip Walk tuşu + İleri + Zıplama tuşu yapıp balıklama bir atlayış yapalım. Suyun dibinde sağdaki boşluktan girin ve yüzerek koridoru takip edip sudan çıkın. Karşınızda iki kapı var, sağdakinden girin ve (aslında ikisi de aynı yere

çıkıyor ama ben sağdakinden girdim nedense) çıkan iskeleti temizleyip koridoru takip edin. Koridorun sonunda büyük bir odaya geleceksiniz ve iki hayalet saldıracak. Evet hemde iki tane. Hemen odanın sağında ve solunda bulunan iki vazoyu kıralım bu hayaletlerin işini görür. (vazoların içinde şu meşhur Haç şeklinde heykellerden var) Hayaletler kaybolunca soldaki vazonun arkasındaki düğmeye basalım ve diğer vazonun yanındaki Coastal Ruins'e giden yolun kapısı açılsın. Ama şimdi oraya gitmek istemiyoruz. Karşıdaki mezarlıklar olan odaya girelim ve ortadaki mezarlığı açıp içinden Left Gauntlet'i (sol eldiven) alalım. Bu sağda ve solda iki kapı açıyor ve ikisi de aynı yere çıkıyor. Yine sağdaki kapıdan girelim ve ortadaki boşluğa tutunup yukarı çıkalım. Koridoru takip ettiğimizde The Lost Library denen uzun ve oyunun en zorlu bölümlerinden birine adım atmış olacağız. (gerekli atmosferi verebildimmi bilmiyorum)

LEVEL 18 - THE LOST LIBRARY

İşte bin bir türlü bulmacalar ve atraksiyonlar ile dolu çoğu kişinin en çok zorlandığı bölümdeyiz, Kayıp Kütüphane. (Lost Library demek daha karizmatik oluyormuş ya) Öncelikle şu koridoru takip edelim ve Lost Library'nin merkezini oluşturan mavi kapıların olduğu büyük odaya gelelim. Burada sağlı sollu 3 küçük ve ortada 1 büyük kapı var. Öncelikle solda ortadaki kapıdan geçelim ve koridoru takip edelim. Buradaki boruya tutunarak aşağı inin. Yanız borunun etrafından dönen bıçaklara dikkat edin. Burada boşu boşuna gereksiz bir zorluk var, inerken hızla enerji kaybetmeden inebilirsiniz sorun değil fakat birde bu yoldan çıktığınızı düşünün. Aman Ya rabbim, neyse. Direkten inip koridoru takip edin ve diğer direğe tırmanıp ters takla ile atlayın.

Şimdi iki büyük çarkın olduğu bir odadayız. Karşıdaki sütunların arkasından eli baltalı demir zırlı bir adam saldıracak. Bu savaşçılara öldürmenin tek yolu göğüslerindeki turkuvaz renkli kristallere ateş etmek. Lazerli okunuz ile vurun demek isterdim ancak oynadığım için biliyorum vurulmuyor. O yüzden klasik Pisto ile sürekli önden saldırın. Evet, zırlı adamı mihladıktan sonra ortadaki sütunun önüne gelin ve levye ile sütundaki Altın Yıldızı çıkartın. (Bu arada soldaki çarkın arasına giderseniz pek çok malzemenin olduğu gizli bir oda var) Yıldızı aldıktan sonra sol duvardaki sütunun arkasındaki merdivenlerden yukarı çıkalım ve açılan kapıdan geçip direktten aşağı inin. Burada yine iki baltalı adam saldıracak. Baltalarını ellerine verip (ne dedim ben?) adamları postaladıktan sonra soldaki odaya girip yerdeki ufak delikten aşağı inin. Koridoru takip ettiğinizde ortasında demir bir at bulunan (evet at) büyük bir odaya geleceksiniz ve ufak bir demo çıkacak.

Bu, o çok yakından tanıdığımız baltalı savaşçıların ata binebilen versiyonu. Programcılar ona bir torpil yapıp altına at vermişler anlaşılır. Bu savaşçıyı da öldürmenin tek yolu tıpkı diğerleri gibi göğüsünde ki turkuvaz renkli kristale ateş etmek. Yanız atın kafası adamın önünü kapadığı için bu biraz zor. Şimdi Lara ile Pisto'larımızı çıkartalım ve Atın etrafında biraz dans edelim. Eninde sonunda adam attan düşecek ve bir 200 - 300 kurşun daha yedikten sonra ölecektir. Baltalı Adam öldükten sonra ardında belki baltasını bırakmayacak ama göğüsündeki kristali bırakacak. (Horseman's Gem) Kristali alalım ve bu odadan çıkıp ilk iki adamı postalayıp geldiğimiz bir önceki odaya dönelim. Sağdaki duvarda kilitle bir kapı var. Kapının yanındaki bölmeye Ata binen savaşçıdan söküldüğümüz Horseman's Gem'i yerleştirelim ve kapı açılsın. İçeri girelim ve buradaki halatı çekelim. Bu alt katta suyun içinde bir kapıyı açtı. Keşke şu ızgaralar olmasaydı da suya direk atlasaydım diyorsunuz değilmi? heh heh. Suya girebilmek için biraz yol kat etmemiz gerekiyor.

Şimdi tekrar aynı yollardan ilk iki dev çarkın olduğu odaya geri dönmemiz gerekiyor. Daha sonra sütunların olduğu yerden sola dönelim ve sallanan zincirleri (bunları hangi güç sallıyor rüzgarmı?) geçip çark olan küçük odaya gelelim. Yerde tahta bir kapak var. Kapağı açalım (tam önünde durup Action tuşuna basmalısınız) ve içindeki suya dalıp ilerleyelim. Az önce halatı çekerek açtığımız demir kapıdan geçip sudan çıkalım ve duvara yapışık iki altın yıldız levhemizi kullanarak çıkartalım.

ve Lara Zebaniyi yakaladı



Lara: Sana benimle uğraşma demiştin, Seni bulurum demiştin.
Zebani: Kim! Aaa? Lara.. Eee gak guk!! Otursana şöyle seninle röpor...ay neyse. Bi şey içer misin? Korkuttun beni...



Lara: Bana bak, hıyarlık yapma bu masayı yediririm sana. Ne yapayım ben şimdi sana...
Zebani: Kafiye olmadı bi kere.. Savunmasız bir insanı öldürmessen di mi? Biraz konuşsak! Meselaaa, mısır nasıl? Ehue!



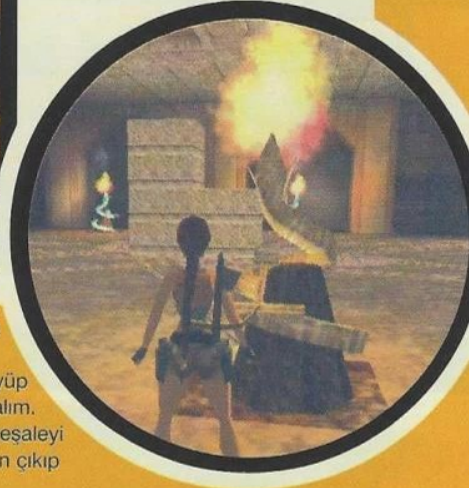
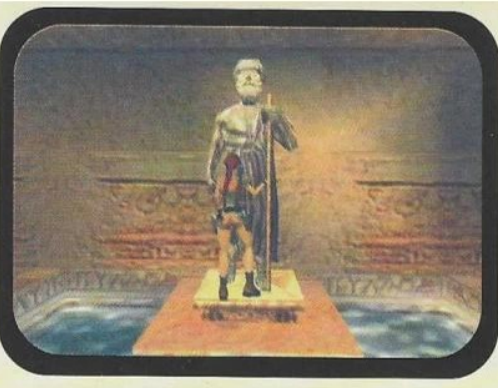
Lara: Yok senden adam olmaz. Son bir diyeceğin var mı? Hep vardır zaten
Zebani: Evet var. Şu Hecubah denen kadın senden daha seksi ve daha güzel olduğunu söyledi bana. Mantıklı mi sence?



Lara: Sahi mi? Kim ki o? Daha önce hiç duymadım. Eğer beni kandırıyorsan...
Zebani: Seni kandırmak mümkün mü ki. Bana öyle dedi geçen ay. Bak Gameshow'da yazıyor (derginin kalınlığına dikkat)



Lara: Demek öyle ha? Hadi kalk o kaltağı bulmaya gidiyoruz. Gel dedim sana.
Zebani: Ya seninle her yere gelirim ama şu anda çok işim... O arkanda duran şeyde ne?
Lara: Kaçma gel burayaaa!



başta ilk geldiğimiz mavi kapıların olduğu odaya dönelim. Dönerken en çok zorlanacağınız yer borulara tutunarak çıktığınız yer. Çünkü Lara borulara çok yavaş tırmandığı için mutlaka jiletlere deyor ve enerjimiz gidiyor. Burada Medikit kullanmaktan çekinmeyin. (ben buraya gelene kadar tüm oyun boyunca 4 medikit kullanmışım heh heh biraz cimrilik etmişiz ama) Mavi kapıların olduğu büyük odaya geldiğinizde karşıdaki yani güney duvarındaki kapılardan en soldakine girin ve koridoru takip edin.

Burada çok güzel bir bulmaca ile karşılaşacaksınız. Amaç tüm gezegenleri gerçek yörüngelerine göre yerdeki şekillere yerleştirmek. Önce elimizdeki 3 yıldız duvarlardaki 3 bölme yerleştirilmeli ve tüm gezegenlerin önündeki demir kapılar açılmalı. Şimdi sırasıyla tüm gezegenleri sırasıyla gerçek yörüngelerine itelim. Mavi bantlı gezegen yani Dünyamızı ortadaki bölgeye, Gri bantlı Ay'ı dünyanın yanındaki 2. halkaya, Yeşil bantlı Venüs'ü 3. yörüngeye, Kırmızı bantlı Mars'ı 4. yörüngeye, ve son olarak Sarı bantlı Jüpiter'i 5. ve son yörüngeye itelim. (doğru yerlere ittiğimizde gezegenlerin üzerinde yuvarlak bir simge belirir) Gezegenlerin üzerinde bir elektrik akımı oluşacak ve son Jüpiter'i ittiğimiz yörüngeye girin ve bir kapı açılacak. Kapıdan geçin ve koridoru takip edip yılan heykellerinin olduğu odaya gelin.

Yine karşımızda güzel ve matematiksel düşünmenizi gerektiren bir bulmaca var. Matematiksel düşünün çabuk heh heh. Burada bir Pentagram şekli düzeninde dizilmiş yılan heykelleri var. Her heykelin arkasındaki kol o yılan heykelini ve karşı güzergah da ki iki heykeli yakıyor. Aynı heykel iki defa yakılırsa sönmüyor. Bu çok sinir bozucu bir durum. Olay tüm heykelleri aynı anda yakabilmek. Size Matematiksel düşünün demiştim. Bu durumdan kurtulmanın tek yolu tüm yılan heykellerini Saat yönünün tersine doğru yakmak. Yani önce odaya ilk girdiğiniz yılanı yakacağız, sonra onun sağındaki, sonra onun sağındaki, (bunu sonsuza kadar devam ettirebiliriz) böyle böyle tüm heykelleri yakabiliriz. Eğer yanlış yaparsak sağ duvardaki Pentagram şeklinin üzerinde durarak bulmacayı sıfırlayabiliriz. Eğer doğru yaparsak ise odanın ortasından bir platform yükselir. Platforma tırmanın ve yukarıdaki duvara tutunarak üst kata çıkın. Su dolu havuzu geçelim ve devam edip diğer odaya girelim. Bu odayı da geçip koridoru takip edelim ve karşımızdaki mavi kapıyı açalım.

Şimdi Lost Library'nin merkezindeki mavi kapılar olan büyük odanın üst katındaki balkondayız. Karşı tarafta (güney) 3 mavi kapı var. Kapıların önüne gelelim ve soldaki kapıdan içeri girip Pharos Pillar parçasının olduğu odaya girelim. Odaya girer girmez bir Ateş Hayaleti üzerimize gelecek. Hemen hızla ateş topu bizi yakmadan geldiğimiz yoldan geri dönelim ve az önce geçtiğimiz su dolu havuza atlayıp Hayaletin ateşini söndürelim. Sudun çıkılması ve tekrar hayaletin saldırdığı odaya dönüp sütunun üzerindeki Pharos Pillar'ı alalım.

Tekrar odadan çıkıp balkona dönelim ve sağdaki kapıyı açıp içeri girelim. Yerdeki delikten aşağı kaydıığımızda tam anlayamadığım büyük bir Maymun Aslan Firavun Zebos karışımı yaratık kafası heykelinin olduğu odaya düşeceğiz. Güzel, yalnız eğer bir an önce bulduğumuz yerden oynamazsak karşıdaki rampadan yuvarlanan taş Lara'yı poster gibi yapar ona göre. Hemen sola dönüp basamağa tırmanalım. Taş yuvarlanıp boşluğa düşünce yine üzerimize bir baltalı adam saldıracak. Onunda sonunu diğer arkadaşlarına benzetelim ve baltalı adam mezarlığına gönderelim. Daha sonra büyük taşın yuvarlandığı rampadan yukarı çıkıp soldaki kolun üzerine atlayıp çekelim. Burada bir taş daha yuvarlanabilir dikkat. Kolu çekince yandaki Maymun kafası heykelinin önünde bir platform yükselir. Platformun üstüne tırmanalım ve karşı duvardaki çıkıntıya atlayalım. Bu duvardaki deliğe tırmanıp girelim ve devam edip diğer deliğin önüne gelelim.

Şimdi buradan karşıdaki Maymun kafası heykelinin tam üzerindeki düzlüğe atlayacağız. Mesafe çok uzak ve gerileceğimiz alan çok dar olduğu için bu sizi biraz zorlayabilir. Ayrıca havada yön değiştirip birde omlat yapmamız gerekiyor. Ama yılmayın ve gerilip tam uca gelince ileri doğru zıplayıp uçarçasına maymun heykelinin üzerindeki düzlüğe düşün. Buradaki halatı çektiğimizde maymun ağzını açıp "Aaaaa!" diyecek ve dolayısıyla her "Aaaaa!" diyebilen maymunun olduğu gibi medya maymunu olacak. Maymunu medya maymunu yapmanın vicdanımıza verdiği sızıyla maymunun burundan geriye doğru kayalım ve burnunu tatalım. Ardından burnu bırakıp hemen alt çeneyi tatalım ve ağızdan içeri girip gırtlığındaki borudan yukarı tırmanalım. Ters takla ile borudan inelim ve soldaki koridora girip küçük odanın girişinde

yerdeki meşaleyi alalım. Odaya girelim ve yanlardaki duman çıkan ızgaraların üzerinde yürüyüp sütunların alev almasını sağlayalım. (nasıl oluyorsa o) Elimizde ki meşaleyi ateşe tutarak yakalım ve odadan çıkıp koridoru takip edelim.

Şimdi ortası ahşap zemin bir odaya geldik. Elimizde tuttuğumuz meşaleyi ahşap zemine fırlatalım ve çayır çayır yanmasını seyredelim. Seyreyle yanmayı seyreyle. Ahşap zemin yanınca çökecek ve odanın ortasında bir delik açılacak. Delikten aşağı atlayalım ve kağıtlarla dolu odada Lara'nın göz diktiği yerdeki parlak kağıdı yani Music Scroll'u alalım. Sonra doğu duvarındaki boşluğa çıkıp devam edelim ve tekrar mavi kapıların olduğu ana merkeze dönelim. Sağdaki duvarda en soldaki (büyük vazunun arkasındaki) kapıdan girelim ve gezegenleri yörüngelerine yerleştirdiğimiz odadan geçip yılan heykellerinin olduğu odaya gelelim. Ortadaki platformdan yukarı çıkalım ve tekrar ana merkezin üzerindeki balkona gelelim. Hemen sağdaki ikinci kapıdan girdiğimizde içinde Arp olan bir odaya geleceğiz.

Önümüzdeki sütunun üzerine Music Scroll'u koyduğumuzda Lara'nın Arp ile çaldığı sihirli melodi yanda gizli bir geçit açacak ve Lara'da bir sanatçı olacak heh heh. Açılan gizli geçitten geçin ve balkona gelince buradaki halatı çekin. Bu ana merkezdeki bütün mavi kapıları açacak. Hemen korkusuzca balkonun korkuluklarından merkez odaya atlayın ve ortadaki büyük mavi kapıdan geçip Lost Library gibi bir bölümü bitirmenin verdiği haklı gururla bir sonraki Hall of Demetrius bölümüne adım atalım.

LEVEL 19 - HALL OF DEMETRIUS

Koridoru takip ettiğinizde duvarlarında tablolar olan büyük bir odaya geleceksiniz. Burada sağlı sollu iki kapı var. Önce sağdaki kapıdan geçelim ve rampadan çıkıp sütunun üzerinde duran Pharos Knot'u alalım.

Şimdi aşağı inelim ve karşıdaki diğer kapıdan girip rampaya çıkalım. Yukarı çıktığımızda ufak bir demo çıkacak. Von Croy hala peşimizi bırakmamış ve ta Hall of Demetrius bölümüne kadar gelmiş. Hatta kendisi gelmekle kalmamış, arkasında Ninja'larını da getirmiş. Lara, Von Croy amca ile yaptığı ufak görüşmeden sonra Ninja'ların bir anlık açığından faydalanıp kendisini aşağı atacak ve kontrolü tekrar bize geçecek. Hemen Pistollerimizi kılıflarından çıkartalım ve rampadan aşağı inen 3 Ninjayı temizleyelim. Bu arada Von Croy yine kaçacak.

Tekrar rampadan çıkalım ve Von Croy'un kaçtığı kapının önüne gelelim. Burada yerde sürüklenme izleri var ve bu izler fenerin altından kapının yanına kadar devam ediyor. Bu demek oluyor ki bu güzergahta fener çok kez itilip çekilmiş. İtme çekme eylemlerine bir yenisini de biz ekliyoruz ve feneri kapıya doğru tek hamlede itiyoruz. Önümüzde gizli bir kapı açılacak. Kapıdan geçiyoruz ve biraz ilerleyip aşağı suya düşerek bu bölümü de bitiriyoruz.

LEVEL 20 - COASTAL RUINS - PART 2

Tekrar artık evimiz diyebileceğimiz Coastal Ruins bölümüne geldik. Önce boşulmadan sudan çıkalım ve etraftaki Large Medikit ile Crossbow oklarını toplayalım. Ortadaki platformda yerde kırk bir gözlük var. Sanırım bu Von Croy'un gözlüğü olmalı. Gözlüğü yerden alalım ve çantamıza atalım. Artık o gözlüksüz biri, bize zarar veremez heh heh heh. Bu ileride bir kanıt olabilir. Neyin kanıtı olacaksa artık.

Şimdi ortadaki platformdan düz yukarı zıplayarak üstteki merdivene tutunun. Merdivenlerden yukarı çıktığımızda açık havaya çıkacağız. Sahile inin ve suya atlayarak ileri doğru yüzün. Sol tarafta beyaz bir kule benzeri yapı olacak. Ona göre sağa dönün ve derin bir nefes alıp oradaki delikten girip aşağı doğru yüzün. Biraz ilerlediğinizde yosunlar göreceksiniz. Yosunların olduğu yerden girip yüzerek ilerleyin ve bir sonraki bölüm olan Pharos, Temple of Isis'e adım... Pardon kulaç atın.

Evet arkidışler bu aylıkta bu kadar. Sanırım güzelim yaz aylarını Lara'nın vücut hatlarını ezberleyerek geçireceğim gibi bir his var içimde. Neyse en azından oyunu yarılacak diyebiliriz. Boru değil bu Last Revelation. Ben ne yapayım heh heh heh. Gelecek ay görüşmek dileğiyle, hoşçakalın... Tamam Lara biraz idkare et geliyoruz...

mouse@kamernet.com

“Herhangi bir durumda kazanmanın en etkili yolu, kazanan stratejiyi bulmaktır”

Bir ay daha geçti, her geçen ay gibi, bu ay da beni daha çok yordu, üzdü, sona yaklaştığımı hissettirdi. Neyin sonu ya da kimin sonu onu bilemesem de, “az kaldı, olmayacak böyle” dedim kendi kendime. Ya ben uzaklaşacağım, ya benim hayatımı zorlaştıranlar, onu bilemiyorum, ama bu çekim gücü ile bu kadar yakın mesafelerde durmamız doğru değil onlarla. Çünkü birbirimizi çekip çarpışacağız, ama zararlı çıkan ben olacağım çünkü onlar daha sert. Bir sabah da kalkıp “bugün yapacak hiçbir şeyim yok, kafama nasıl eserse, rüzgar ne yandan vurursa, ben o tarafa gideceğim” demek istiyordum, ama bu hayalden de öte gibi. Sıkıldım ve yoruldum, ben ne kadar güzel bir çocuktum, yüzüm gülerdi, her sabah daha mutlu kalkardım... bir insanın yüzünü güldüren özgürlükten başka bir şey değil herhalde. O yüzden zenginlerin yüzü daha çok güler, çünkü istediklerini yapma özgürlükleri vardır... ve yine o yüzden denizi seven yoksul balıkçılar daha da mutlu olurlar. Sanırım ihtiyacım biraz özgürlük, rahatlık,

dinlenme. Dinlenince, yani bir ay sonra, görüşürüz. Bu ay ise size uzun zamandır yapılması için baskı yaptığım ama bir türlü başarılı olamadığım bir şeylerden bahsedeceğim, daha doğrusu bir arkadaşım, Onur Konuralp bahsedecek. Quake 3 hakkında aldığım mail'lerden bu oyunun ne kadar sevildiğini bildiğim için köşemi bu konuda yazılmış bir makaleye ayırmak istiyordum. Sevgili arkadaşım Onur'a bu konuda bana yardımcı olduğu için çok teşekkür ederim. Bu gibi makalelere dergideki başka köşelerde yer verileceğini umuyorum. Artık benim ayrılma vaktim, hepimiz kendinize iyi bakın, yağmurlu günlerde dondurma yemeyin, terli terli su içmeyin

Başlıyor....

Hepinize merhabalar. Bu yazıda Quake'cilerin kullanırken en çok eğlendiği silahlardan biri olan Railgun üzerinde duracağım. İlk olarak karşımıza Quake2 ile gelen railgun genelde

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com



eğlence için kullanılsa da aslında en önemli silahlardan biridir. Q2 ve Q3 'te tek slug ile 100 hasar veren bu silah orta ve uzun menzil kapışmalar için çok idealdir. Özellikle Q2 'de rocket launcher 'in yavaş olması yüzünden uzak combat'larda railgun çok ideal bir silahtı. Zaten q2dm1 haritasında railgun 'in alınması çok zor bir yerde olması bunun bir kanıtı. Sanırım Quake 'cilerin çoğu Kurt "immortal" Shimada 'nın bir 5on5 maçında railgun ile yaptığı şovu izlemişlerdir.

Peki Q3 'te railgun 'da ne gibi değişiklikler oldu? Aslında daha iyileşmesini beklerken ID Software railgun 'ı kullanılması daha zor ve daha yavaş bir silah haline getirdi. Q2 'de belli bir miktar autoaim 'i olan bu silah Q3 'te bu özelliğinden yoksun. Hatırlayacağınız gibi Q2 'de oyuncunun biraz yakınına nişan alınırsa bile railgun 100 hasar veriyordu. Q3 'te durum değişti. Artık bu auto aim kalktı ve oyuncu kesin bir şekilde vücudunun bir yerinden vurulmadığı zaman yara almıyor. Aynı zamanda railgun 'in dolum süreside Q3 'te daha fazla (1500ms).

Railgun Q3 'tede 10 slug ile geliyor ve her slug pack 10 adet slug içeriyor. ID Software biraz yenilik getirerek railgun 'in slug rengini değiştirmemize izin verdi. Artık kırmızı, sarı veya mavi slug renklerini kullanabiliyoruz. Ancak Q2 cilerin rahatsız olduğu bir konu railgun ateş ettiği zaman , Q3 'te gözü fena halde rahatsız etmesi. Slug 'ın bıraktığı iz çok kalın ve havada izin kalma süresi çok kısa. Ancak ID yine bunu da oyuncuların inisiyatifine sunarak bize değiştirme imkanı sağladı. Q2 gibi bir railgun izi isteniyorsa console 'de şu ayarlar yapılmalı:

```
r_railSegmentLength "32"  
r_railCoreWidth "8"  
r_railWidth "64"  
r_railTrailTime "800"
```

Bunu config dosyanıza yazarsanız bu sorunu halledebilirsiniz. Bu ayarları daha yükselterek veya düşürerek slug genişliğini ve izinin havada kalma süresini kendinize göre ayarlayabilirsiniz.

Q3 'te railgun ile vurmak zor demıştik. Peki nasıl iyi bir railgun kullanıcısı olunur?

1. Kesinlikle rail vs rail savaşında ZIPLAMAYIN! Çünkü quake fiziği bazı özellikleri ile yaşadığımız dünya fiziğine benzer ve zıpladığınız zaman havada en tepe noktada birkaç ms asılı kalırsınız ve karşınızdaki iyi bir railgun kullanıcısı ise sizi vurabilir. Aynı zamanda zıpladığınız zaman düşeceğiniz yer belli olduğundan yine kolay hedef olursunuz. Ancak rast gele zamanlarda zıplamak, rakibi şaşırtmak için işe yarayabilir. Aynı zamanda Q3 'te bulunan zıplama bölgelerini kullanan bir oyuncu uzun süre havada asılı kalacağından, railgun 'a kolay bir hedef olacaktır.

2. Kesinlikle EĞİLMEYİN! Yukarıda bahsettiğim olay burada da geçerli. Eğildiğiniz zaman yavaş hareket edeceğiniz için rakibinize çok kolay hedef olursunuz. Bunu sık sık tekrarladığınız zaman rakibiniz ne zaman eğileceğinizi anlar ve sizi vurabilir. Yine rast gele zamanlarda eğilmek sizi atıştan koruyabilir ancak tavsiye etmiyorum.

3. Kesinlikle olduğunuz yerde yalı kaziği gibi DURMAYIN!

4. Kesinlikle durup ateş ETMEYİN! Her zaman kendinizi hareket halindeyken ateş etmeye alıştırın. İyi oyuncuları izlediğinizde hiçbir zaman durup ateş etmediklerini göreceksiniz. Zaten quake 'de her zaman hareket halinde olmalısınız. Durmak sizi kolay hedef haline getirecektir.

5. Genelde yüksek platformlardan ateş etmeye bakın. Bu sizin vurulmanızı zorlaştıracaktır. Sizin vurmanızı kolaylaştıracaktır. İyi bir oyuncunun rail ile vurma oranı %30 un üzerindedir.

6. En aptalca hareket rail ile vurduktan sonra yine railgun ile vurmaya çalışmaktır. Kimse size rakibinizi 2 rail ile öldürdüğünüz zaman madalya takmayacaktır. Her zaman railgun ile bir kere vurduğunuz rakibinize daha çabuk silahlarla saldırın. Mesela Q2 'de Chaingun veya Q3 'te PlasmaGun gibi. 100 health 25 armor biri rail

yapmanızda fayda var. 17" monitörde tavsiyem 95 veya 100. Bu ayarı console 'de "cg_fov 100" ile değiştirebilirsiniz. Birçok ünlü oyuncu 90 oynamaktadır ancak bu 17" monitörde gözü rahatsız edebilmektedir. 14" monitörde 90 mantıklıdır. Formula yarışçısı gibi Fov 140 oynamayın.

11. Ses dinleyin. Rakibinizin nereden geleceğini bilerseniz onu vurma ihtimaliniz artar. Özellikle Q2 'de ayak sesleri çok önemliydi. Q3 'te ID Software ayak sesi olayını biraz azalttı ve oyunu daha fazla action yapmaya çalıştı. Bildiğiniz gibi Q2 maçları genelde sinir harbi olarak geçmekteydi.

12. Zoom kullanın. Q2 'de alias ile kullanılan bu özellik şimdi Q3 'ün içerisinde geliyor.. Options 'da kendinize bir zoom tuşu ayarlayın ve uzun mesafelerde bunu kullanın.

13. Düşük sensitivity (mouse hassasiyeti) railgun ile vurma olasılığınızı arttıracaktır. Genelde iyi oyuncular sensitivity 5 ile 12 arasında oynarlar. Bu ayarı console 'de "sensitivity xx" ile değiştirebilirsiniz. Eğer PS/2 uyumlu bir mouse kullanıyorsanız 5-12, serial mouse kullanıyorsanız 8-16 arası iyidir. Ancak buna deneme yanılma yöntemi ile kendiniz karar



Quake 3 hakkında aldığım maillerden dolayı köşemi bu konuda yazılmış bir makaleye ayırmak istiyorum



ile vurulunca 25 health kalacaktır ve onu 2. bir kez rail ile vurmak 75 hasarın boşa gitmesine sebep olacaktır. Tabii rakibiniz 200 health 200 armor ise yine rail denemek mantıklı olabilir. Dikkatli olun ve kesinlikle rail vs rail savaşına bir slug ile ölecekseniz girmeyin. 100 health ve bir armor shard sizin Q3 'te 5 Health kalmanızı sağlayacaktır.

7. Elinizde railgun varken yakın combata girmeyin. Rakibiniz sizi hızlı silahlar ile kolayca alt edecektir. Aynı zamanda railgun ile yakın mesafeden vurmak, orta ve uzak mesafeden vurmaktan daha zordur.

8. Rail vur-kaç silahıdır. Rail ile vurulan rakip eğer ikinci bir rail ile ölmeyecekse üzerinize çabuk silahlar ile saldıracaktır. Unutmayın Q3 'te railgun 1500ms de dolmaktadır ve bu süre içerisinde rakibiniz size 15 tane plasma cell atabilir. Ayrıca Q3 'ün rocket launcher 'i, Q2 'ye oranla çok daha hızlıdır. Rail kullanan birinin roketten kaçması daha fazla dikkat gerektirmektedir.

9. Elinizdeki silahı görme alışkanlığı sizin ekranı daha az kullanmanızı sağlayacaktır. Mesela ekranda elinizde gördüğünüz silah ekranın %15 ini falan kaplayarak o bölgeyi görememenizi sağlar. Genelde iyi oyuncuların çoğu ekranda silahını alttaki ikonundan kontrol eder. Ekrandan silahınızın animasyonlu modelini silmek istiyorsanız console 'de "cg_drawGun 0" yazın.

10. Fov (Field of Vision) ayarınızı eğer rail ağırlıklı oynuyorsanız 90 veya 100

vermelisiniz.

14. Railgun bilindiği üzere uğultuya benzer bir ses çıkarmaktadır. Bu ses rakibinize yaklaştığınız zaman onun elinizde railgun olduğunu anlamana yol açacaktır. Aynı zamanda bu sesi duyduğunuz zaman rakibinizin elinde railgun olduğunu anlamış olacaksınız. Bazı insanlar bu sesi quake 'ten silmektedirler. Bunu da pek tavsiye etmiyorum rakibinizin eğer elinde railgun varsa nerede olduğunu anlamana yarayacaktır.

15. Odalardan çıkış kapıları rail ile vurmak için uygun yerlerdir. Rakibinizin çıkacağını tahmin ediyorsanız crosshair 'ınızı kapağına nişanlayıp biraz bekleyebilirsiniz ve tam çıkarken vurabilirsiniz.

Hepinize iyi oyunlar, daha sonra görüşmek üzere. Sağlıcakla kalın,

Onur "DeFLeCTioN" Konuralp
ICQ: 431716

**"Oyunlarda
söylenecik son
söz! Eleştirimin
merceğinden
hiçbir oyun
kurtulamaz"**

NEED FOR SPEED II - [Electronic Arts (1 CD)]: Otomobil geçen yüzyılın en önemli icatlarından biri... Sanayi devriminin zorlayıcı etkileri sonucu bizlere sunulan bu buluş pek çok olayın gidışatını tımden deęiřtirmiřtir. İnsanlar arasındaki mesafelerin erişim süresini kısaltmış ve sosyal yaşama hız çağına uygun bir çabukluk sunarak ona kence bir biçim kazandırmıştır. Gerçi uygarlığın böyle motorize olması en "bitirici" şekli savaşlarda gösterdi... ama bu başka bir hikaye. İlk zamanlar orta sınıf insanların ulaşım sorunlarının ucuza çözümünü amaçlayan otomobil teknolojisi kısa sürede gösteriş maksatlı ve konum belirleyici bir boyut kazanır. İşte bizim Need For Speed 2 : Special Edition dünya yüzünde pek az insanın ulaşabildiği bu şatafatlı hız canavarlarını PC ortamında yönetebilmemize fırsat tanıyan bir Electronic Arts klasiği. Olayı bu yani... Ben yarış oyunlarını pek sevmem fakat ambalajda EA amblemini + Need For Speed ismini gördüğümde dayanmam. Şu aralar beşincisi Porche Unleashed' da gelen NFS yarış oyunlarının şahidim kanımca. Elimdeki special versiyonu ise birkaç yeni track, birkaç araba ve 3DFX desteği içeriyor. Yalnız söylemesi ayıp geçenlerde aldığım Voodoo 2 (teknolojiyi geriden takip ettiğimi söylemiş miyim?) oyunu 3D çalıştırmadı ve ben mecburen software oynamak durumunda kaldım ki bu attan inip eşeğe binmeye benziyor. Gerçi benim için NFS'nin anlamı farklıdır. Bana göre NFS arşivsel niteliği olan bir oyun. Otoların dijitize görüntüleri, tarihsel ve tekniksel bilgiler falan oyunu bir koleksiyoner için vazgeçilmez hale getiriyor... Grafikler aslında çok iyi değil, sesler de öyle. Ancak yeterli görülebilir... ki böylelikle en zavallı sistemlerde bile performansı düşürmüyerek oyununun "hız ihtiyacını" cidden karşılansın. Yalnız pek çok kişi ilk NFS'yi daha çok beğendiğini söyleyip durur. İlkinde ayağı yere basan insanların kullandığı arabalar olduğundan belki, bilemem. Fakat yavaş yavaş tüccar kafalılar tarafından bokunun çıkarıldığını söylemeden de edemeyeceğim. Artık fazla fabrikasyon, çoğu kez ancak mission pack olabilecek devam oyunları yapıyorlar. NFS 4 bence 3'ün special edition'undan başka bir halt değildi mesela. EA gibi bir dev için çok yanlış bir tutum bana kalırsa...

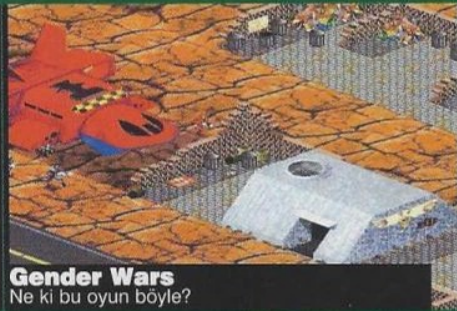
GENDER WARS - [The 8th Day (1 CD)]: Dişi ve eril... Yaşamı vücuda getiren iki asli unsur. İnsanoğlunun binlerce yıllık macerasının baş aktörleri. Hayat sahnesinin ihtişamlı dekorları önünde rollerinin gereğini yapmak mecburiyetinde olan mazlum oyuncular onlar. Ötesi

THE 8TH DAY

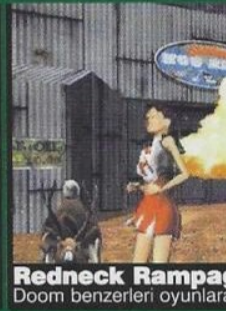
Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com



Need For Speed 2
Ölümsüz bir klasik



Gender Wars
Ne ki bu oyun böyle?



Redneck Rampage
Doom benzerleri oyunları

berisi, önü arkası yok bunun. Hele "ortası" hiç yok... Sakin olaki yükselen aşağılık değersizliklerin sunduğu rezil "seçenekleri" mevzu bahis etmeyin bana. Her türlü sapkınlığı ve ahlaksız yaklaşımı insanlık adına tüm benliğinizle lanetleyin. Özellikle Homoseksualite' ye karşı tepkinizi gizlemeyin. Demokrasi ve insan hakkı türevi yalanlar çocuklarınıza onurlu bir gelecek sunma hakkınızı elinizden almak için uğraş veren içi boşaltılmış kıymetlerdir. Cinsellik gibi hayatın start noktasıyla ilgili bir konuda beşeriyetin uzun süreçler nihayetinde ancak çatısını oluşturabildiği kavramların hiçbir anlamı olamaz. Sapık yaşam tarzı asırlardır saklandığı foseptik çukurundan bütün fütursuzluğuyla çıktı ve kabul edilemez bir ihtimam gördü. Yirminci asrın ikinci yarısının son çeyreğine tekabül eden dönemde hızlı bir ivmeyle dünya tarihinde kurtarılmış "Sodom" lar yaratmaya çalışıyor bu tiksinti verici mantalite. Danimarka, Hollanda gibi ülkelerde bu pisliklere evlenme hakkı bile verilmeye başlandı... Olayın bizim adımıza en acı ve utanç verici olan kısmı ise bu rezil yaratıkların içtimai sahamıza girerken sergiledikleri aymaz tavır. Bunun sorumlusu gözlerine perde çekilip pasifize edilen adamlar. Kim

onlar? Onlar, tek isteği düzgün bir yaşam sürdürüp, hakikatçi evlatlar yetiştirmek isteyen sıradan insanlar. Demokrasinin yaratımları namına hoş görmek zorunda bırakılmak, cinsel tercihtir olur demek, yaşamın rengidir kabullenmek lazım diye düşünmek bunların arsızca meydan okuyuşlarına katlanmayı getirir. Ademoğlunun bütünüyle soysuzlaşmadığı eski devirlerde, kitle iletişim araçlarının bu tip sapkınlıkları ifşaa edip yüceltmediği o ulvi zamanlarda oğullarını ve kızlarını böyle tuzaklardan uzak tutmanız mümkündür. Bugün ise basit ama onurlu yaşamınıza tecavüz eden herkese ve her şeye katlanmak zorunda bırakılıyorsunuz. Eğer bu dünya hatalı, sakat, sapkın zihniyetli "mamüllere" aitse bizlerin burada ne işi var? Ben buradaysam onların cehennem dibinde bir yerlerde olmaları lazımdı ki hayat bütün ağırlığına rağmen yaşanılır kalsın... Doğada çelişki olmaz beyler, Tanrı hata yapmaz ve namus bacak arasına sıkışacak kadar küçük bir mefhum olmamasına rağmen tamda oradan başlar. Unutmayın, beline sahip çıkamayan hiçbir yerini kontrol altında tutamaz... Kaldı ki bu zincirleme bir hadisedir. Uyuşturucu kullanımı, evlilik dışı ilişkiler, sınırlarını çoktan aşmış pornografi düşkünlüğü, fuhuş ve benzeri tüm arizi

durumların bedelini bir şekilde ödüyorum emin olun... Derdim "ahlakçı" olup didaktik şekilde insanlara şu doğru bu yanlış demek değil. Niyetim unutulmaya daha kötüsü red edilmeye başlanan erdemsel niteliklerin savunusunu yapmak. Her yerde inanılmaz bir boş vermişlik, alaycılık, ikeyüzlülük ve kiç yalayıcılık var. Yanlış olduğuna bile gelip varlığını ve mevcut statüsünü çok uzak gibi görünen hadiseler bir gün burnunun dibine gelip varlığını ve mevcut statüsünü hatta neslini tehdit etmeye başlar ki sonrası... Sonrası hicap ve pişmanlık. Değmez... Gender Wars iki karşı cins arasındaki mücadeleye farazi bir bakış atıyor. Kadın ve erkekler kimin daha üstün olduğu konusunda tartışarak sonuca ulaşamayacağını görüp silaha sarılmışlar. Bu işi Syndicate tarzı izometrik grafikler, hoş sample' lar ve boş CD müzikler eşliğinde yapmak istemişler. Oynanabilirlik ve düşe kalka ilerleyen senaryo oyuncuyu kısa bir müddet için ekran başına bağlayabiliyormuş ama uzun vadeli bir eser olmaktan çok uzakmış. Sıkıntı tüm ağırlığıyla çöktükten sonra oyunun yeri tozlu arşivinizin en uzak köşesindeymiş. Gender Wars yazısının ise kendi yellenmesinin sesinden bile ürken adamların anlamsız sansürüne uğrayacağı kesinmiş. Bitmiş.

REDNECK RAMPAGE: RIDES AGAIN - [Interplay (1 CD)]: Red-neck... Kuzeyli yankee'lerin güney eyaletlerinde yaşayan ve değerlerine bağlı, inanç sahibi, muhafazakar insanları aşağılamak maksadıyla uydurdukları bir Amerikan terimi. Basitçe bizdeki mağandaya falan denk geliyor. Bu aslında, soyu sopu belirsiz Abraham Lincoln alçağının kahpece tutumuyla başlayan ve kardeşin kardeşi sudan sebeplerle katlettiği bir kavga döngüsüne Amerikan iç savaşının bıraktığı ağır bir tortu... Bir laf vardır "kaybedenler kazananların pislğini yerler" diye. Konfederasyon, tükenmek bilmez federal saldırınlığı sonucu teslim bayrağını çektiğinde yeni kıtanın ve akabinde tüm dünyanın kaderi karanlık bir hal alıverdi. Amerikan iç savaşı sanıldığından çok daha önemlidir ve zannedildiğinden çok daha fazla hadisenin oluşumuna yol açmıştır... Buna ilerki yazılarımdan birinde değineceğim. Şimdi söylemek istediğim; bu yol yordam bilmez adam (maganda) tanımlamasını üzerime rahat rahat ve büyük bir şerefle alabileceğim. Hatırlarsanız GameShow'un bir sayısında bana bu sıfat yakıştırılmıştı kıymet bilmez mal suratlı tipler tarafından. Pek çoklarına göre başka yaftalarım da var elbet; cahil faşist, pis şovenist, yobak herif gibi kişie nitelendirmeler bunlar... Hepsini sinir katsayım elverdiği ölçüde normal karşılıyorum tabii. Dedim ya "kaybedenler kazananların dışkısını yer" ama bir şey daha derim ben "gün olur devran olur, alemin hali nice olur"... Redneck Rampage: Rides Again piyasaya Redneck Rampage 2 adıyla gelen oyun. İlk RR'yi düşük konfigürasyonlu ve 3D kartsız makinemde gözlerimle gördüklerime inanamayarak oynamıştım. Müthiş grafikleri vardı, insanı havaya sokan müzikleri ve sesleriyle o zaman için bana kusursuz bir FPS gibi görünmüştü. Yapımcısı şu Kingpin rezaletini sunan Xatrix. Hatta Kingpin' i oynayanlar

acizane makinem yavaşlamıyor. Ben daha ne isterim? Egzotik ortamlar isterim, özgün senaryo arzularım, rahat bir oynanabilirlik beklerim... Hepsinide en mükemmel şekilde Shadow Man' de bulunca bu oyunu Nightmare Creatures'dan beri oynadığım en iyi third-person shooter ilan ederim. Mevzuyu soranlara ise hem gerçek dünyayı hem de öbür tarafı ele geçirmek isteyen doğaüstü güçlere karşı savaş veren bir kahraman var derim. Shadow Man'ın aslen bir çizgi roman olduğunu, yönettiğimiz adamın ise zenci olduğunu söylerim. Bunu niye belirtirim biliyor musunuz? Son zamanların yabancı dergilerinde böyle marjinal ve ucuz kahramanlar sanki matah şeylermiş gibi sunulmaya başlandılar. En son Batman'ın yaratıcısı D.C Comics ibina karakterlerin olduğu bir çizgi romana imza atmış... İskeletini oluşturdukları ve her türden şerefsizliğin pırım yaptığı yeni dünya düzeni adına bunları çoluk çocuğun nazarında normalize etmeye uğraşıyorlar. Baştaki yazıda aslında bu ve benzeri alçakça girişimlere nacizane bir karşı duruştan ibaret. Bu boku yiyen lanet olası köpek soylarının hiç çekinmeden söyledikleri aslında her şeyi özetliyor "çocuklarımızı farklı tercihlere saygı duymalarını öğretmek istiyoruz!!!" İyi, kolay gelsin size. Ama unutmayın, her günahın bir bedeli vardır... ve bu bedel çok acı olabilir.

PANZER GENERAL II - [Strategic Simulations (1 CD)]: Almanları sevmem. Daha doğrusu bugünün Almanlarını sevmem. Bundan yaklaşık yarım asır önce amansız bir mücadelede mağlup olarak dünya hakimiyeti hakkını

Panzer General 2
İşte oyun diye buna derim ben



Geçenlerde makinemi upgrade ettim. Değişiklikleri sevmeyen biri olarak her türden gelişimi sonundan izlemek gibi bir huyum var Bu yüzden yaptığım mecburi teknolojik atılım size komik gelebilir



Brave Heart
Filmi olmasa bile oyunu süper



Codename Eagle
Ayrıca görevler de iyi dizayn edilmiş



Shadow Company
Güzel diyeceğim, dilim varmıyor.

aralarındaki benzerlikleri hemen fark edeceklerdir... RR2 birincinin kaldığı yerden devam ediyor; fezalının kaçırıldığı dostumuzu kurtarmışızdır ancak bir aksilik olur ve içinde bulunduğumuz uzay aracı Amerikanın güneyinde düşüverir. Sonra her şey sil baştan... Oyunun ilk RR' den en ufak bir farkı dahi yok. Salak programcılar map editörüyle değişik ve sıkıcı bölümler tasarlamışlar hepsi o. Zaten belkide bu yüzden Redneck Rampage 2 diye adlandırmıyorlar yaptıkları işi. Aynı Need For Speed : High Stakes gibi. Üç beş modifikasyon, bir iki ucuz ticari teknikle aynı oyunları temcit pilavı misali önümüze sallıyorlar. Ben buna inanılmaz derecede uyuz oluyorum. Bugüne kadar böyle "mission pack" tadıslığında sunulan hiçbir oyunu sevemedim. Ha, pardon! Close Combat hariç... O başka.

SHADOW MAN - [Acclaim (1 CD)]: Değil değil, Acclaim değil... Onlar böyle bir harikanın altından kalkacak kabiliyete sahip olamazlar. Oyunun yapımcısı Iguana Software. Aslında iguana gibi Allah'ın özene bezene çirkin yarattığı bir mahlûk firması ismi olarak kullanan adamlardan pek öyle ahım şahım bir şey beklemezdim. Ancak bu herifler beni gerçekten şaşırttılar. Aslında Iguana Soft tekniğinin inceliklerine ilk kez Turok 2'de vakıf olmuşum. Az isteyerek çok veren bir 3D motora sahip Iguana'nın oyunları. Holivudvari (he he, komik oldu) visual efektleri, P166 MMX, 32 MB Ram ve eski Voodoo 1 kartla bile makul bir frame rate'de sunabiliyor bu engine. Zirt pirt oyun motoru icat edip upgrade standartlarını yükselten (ulan şu iki cümlede amma gavurca kelime kullandım be, yuh olsun bana) yaratıcılıktan yoksun işsiz güçsüz takımın artık akıllanması gerek kanaatimce. Iguana motoru güzel, Quake 2 motoru güzel, Unreal motoru hepsinden daha güzel. Eee, ne gerek var "motorlarla" uğraşmaya kardeşim... Aha, Shadow Man. Kuşlar gökyüzünde süzülüyor, balıklar sularda yüzüyor, adamımızın ceketi rüzgarda dalgalanıyor. Ve bütün bunlar olurlkene

teslim etmiş bir ulusun şimdiki hali içler acısıdır. Tabii her şeye iktisadi gözlüklerle bakmazsanız eğer. Bugünün Almanya'sı hızla genç nüfusunu yitiren, ahlaki çöküntü açısından doruğa varan ve ancak yabancı unsurlar sayesinde ayakta kalan bir zavallı ülke müsvettesidir. Hep merak etmişimdir; Almanya İkinci Dünya Savaşı sonrası mutlak bir yenilgiyle bertaraf edildiği halde bizzat galip devletler tarafından Sovyet Rusya' ya karşı bir kalkan olarak kullanılmak maksadıyla palazlanıp büyütülmeseydi ne değişirdi? Almanlara bu yapılmayıp, örneğin bize ilk büyük savaş sonrası "Sevr" ile reva görülen "batı prosedürü" uygulansaydı ne olurdu acaba? Ben bu Alman domuzunun o vakit belini doğrultabileceğine zerre kadar inanmıyorum. Ne de olsa onlar Türk değil! O lanet olası kalkık kıçlarını indirip, soğuk savaş döneminin çıkar çatışmasına dua etsinler. Oradaki Türklerde ayaklarına kapansınlar... Çünkü Almanya'daki Türk varlığına bütünüyle karşı olduğum halde, Türklerin savaş sonrası Almanya'nın iş gücü açığını kapatarak ekonomik mucizelerinde (!) pay sahibi olduğunu inkar edemezler... Ve artık bu kavim Charlemagne'dan Bismark'a kadar bütün büyük Alman önderlerini kemiklerini sızlatacak

"Az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle"



şekilde misyonunu tamamlamıştır. Bundan sonra ne Frederick Barbarossa'nın savaşkanlığı ne de SS şövalyelerinin cesaret dolu azmi onları ihtişam dolu eski günlere döndüremez. 30 Nisan 1945 fevkalade güçlü bir ırkın en sağlam kolunun tükeniş günüdür... Zaman, Yahudinin her tür silahı kullanarak savaştığı barbar Almanın da her şeyini pazarlayarak ticaret yaptığı zamandır ve bu bedbaht "fetret devri" uzun süre devam edecek gibi görünmektedir... Panzer General 2 ikinci kıyısından köşesinden dahi görmediğim general serisinin sıraya dayalı stratejilerinden biri. Fazla lafa ne lüzum var; Close Combat'ın yanında kocaman bir sıfır ama turn stratejiler ve masaüstü oyunların mantığı adına başarılı sayılır. Herkez beni İkinci Dünya Savaşı manyağı sanır ve bu harble ilgili her tür oyunu oynadığımı düşünür. Oysa ne Cihan Harbinin ne de Panzer General' in ikincisine özel bir sempati yoktur. Bu da böyle biline...

Braveheart - [Eidos (1 CD)]: İngilizler... Ahhh İngilizler. Hiç öğrenemeyecekler. O kibirli kafalarını ne kadar kırarsan kır hiç akıllanmayacaklar, hiç vazgeçemeyecekler. Aslında takdir ederim. Gerçekten... Küçük adalarından çıkıp dünyanın üçte birini sömürge yapan bu diplomasi ustası, kuralcı ve inatçı halka her zaman gıptaıyla bakmışlardır. Onlardaki sarsılmaz ırk birliğinin yansı bizde olsaydı oluşturduğumuz kudretli imparatorluklar böyle kısa vadeli olmaz, elem verici şekillerde yıkılıp gitmezlerdi. Britanya Krallığı başından geçen onca hadiseye rağmen hala dünyanın "üzerinde güneş batmayan ülkesidir". Buna olan kıskanç hayranlığımı inkar edemem ama... Ama konu "kavga" olduğunda bu lafta centilmenlerin Türklerin karşısındaki zavallılığı tartışılmaz. İngilizler Caesar'dan, Napoleon'dan, Führer'den çekmedi Türkler'den çektiği kadar. En son iki futbol teröristi öldürüldü biliyorsunuz. Boşverin siz; çoğunlukla eski ayak takımından oluşan yabancı hayranı basınıızın martavalları. Birakin onlar bizi batıya sevimli gösterme çabalarını sürdürsünler... Milletlerin, geçmişin süzgecinden geçen ve tarihin adalet tartısında ölçülen milli ateşleri vardır. Bu ateşle oynayanın uzuvlarının yanıp kavrulması kaçınılmazdır, sonra zırlamak fayda etmez. Anglo-Saxon'lar bizi eski müstemlekeleri olan Hintliler, zenciler yahut Araplarla aynı kefeyle koydukları müddetçe başları daha çok ağrıyacak. Aynı ortaçağdan bugüne değin Keltlerin karşısında ağrıdığı gibi... Keltler Avrupa'nın en eski ve en köklü kavmidir. Batı uygarlığında kendime yakın gördüğüm "doğru ve güzel" olan pek az kavram vardır ve bunlar Kelt ırkının yaratımlarıdır. Tarih boyunca İngiliz'in boyunduruk altına almaya çalıştığı ama başaramadığı çok sağlam adamlar bunlar. Üstün niteliklerle bezenmiş, cesur, atılcı, inançlı ve feragat hissi güçlü milletler çıkarmışlardır içlerinden. Asla karşı karşıya gelmediğimiz İrlandalılar ve İskoçlar örneğin. Özellikle İrlanda'ya ve İrlandalılara karşı ilginç bir muhabbet beslemiştir daima. Dış etkilere kapalı coğrafyasıyla ve sahibiyet duygusu gelişimi insanlarıyla İrlanda beyaz ırklar arasında en az kan karışımı yaşanan ülkedir. Geçenlerde okuduğum bir gazete haberinde % 80 oranında safiyetten, daha doğrusu Kelt ırkının fizik karakteristiğindeki geçmişe olan benzerlikten bahsediliyordu ki bu benim tezlerime de uygundur... İnşallah güzel İrlanda'yı görme şansını yakalarım bir gün. Ama şimdilik Braveheart filminin oyunuyla idare edelim bakalım. İskoçların destansı kahramanı William Wallace' in İngiliz hegemonyasına başkaldırısını işleyen film zamanında büyük ilgi görmüştü. Ben bile sevmişim ki tarihi hakikatlerin anlatıldığı filmlerde araya aşk, meşk unsurları karıştırılmasından hoşlanmam (Titanic misali). Ama Mel Gibson'ın başarılı oyunculuğu, görkemli savaş sahneleri falan iyiydi gerçekten. Oyunu ise çevremdeki bir sürü beynsiz ve okuduğum bir dolu oyun mecmuasının aşağılaması doğrultusunda hafiften etki altında kalarak oynadım. Ve yapılan eleştirilerin son derece haksız olduğu sonucuna vardım. Bence Braveheart kötü bir film uyarlaması ancak iyi bir strateji oyunu. Atmosferi etkileyici (Yine Defender Of The Crown'ı hatırlattı bana). Üç boyutlu muharebeler var ve animasyonlar sönük olmasına rağmen savaş hissi veriyor. Müzikler oyunun havasını destekler biçimde ve olması gerektiği ölçülerde mevcut. Ve siz... aynı İrlandalılar gibi kendinizi dış unsurların pislüğünden arındırıp Braveheart'ın uzun soluklu ortamına dalın bence. Güvenin bana, sağlam prodüksiyon bu.

CODENAME EAGLE - [Take 2 (1 CD)]: Tarihin ahlakı yoktur... Her konuda aranabilecek etik anlayış tarih söz konusu olduğunda anlamını yitirir. Dolayısıyla bu işin ilmini yaptığını iddia eden "tarihi" bozuntularına fazla ehemmiyet vermeyin. O anı, o kişiyle, orada yaşamadıkça hiç kimse "mutlak gerçek budur" diyemez. Asla ulaşılamayacak belge, bilgi ve kişilerin oluşturduğu boşluk, müspet bilimle ilgilenenler tarafından, çoğu kezde maksatlı olarak kaydıyla "tarihsel yalanlar" uydurularak doldurulmuştur. Gerçekte tarih, bir bilim olmaktan çok ötedir ve kapsadığı alanın büyüklüğü açısından bakıldığında da -ilim dahil- tüm oluşumları kucakladığı görülür. Çünkü her şeyin ve herkezin bir evveliyatı vardır ve geçmişin o üstü özenle örtülen hakikatlerini aydınlatmak olaya kurumsal zihniyetle yaklaşmayan bir anlayışın esnekliğine sahip olmayı gerektirir. Politika üstü, felsefe ötesi, ideolojik yaklaşımlardan arınmış bakış açısı en sağlıklı olanıdır. Burada bahis konusu ettiğim "şöyle olsaydı, böyle olurdu" türü çocuksu yaklaşımlar değil (Codename Eagle'da olduğu gibi). Gerçi bunu bende sık sık yaparım (bakınız yukarıdaki Panzer General yazısı) çünkü bu insana değişik bir deşarj hissi verir. Bahsettiğim olay resmi tarihin yüzeysel ve taraflı yaklaşımlarından uzak hassas incelemelerde bulunmak...

Alternatif tarih anlayışı yani. Örneğin bu oyun tarihten marjinal bir kesit sunuyor. Bana göre "Almanlar olmasaydı Dünya Savaşı Rusların mı eseri olurdu" ancak bir film ya da oyun

senaryosu olabilecek lüzumsuz bir yaklaşımdır (Red Alert'de de vardı bu safsata). Ama harbin nasıl ve niye çıktığını, neden mahalli bir çatışma olabileceken müteffiklerin saldırgan tutumuyla bir cihan çarpışmasına dönüştüğünü ve bundan kimlerin çıkarları olduğunu açıklayabilirim. Tabii bu yüksek (!) ilim-irfan çevrelerinde kabul görmez. Onlar "kazanan tarafın" gönüllü-gönülsüz, dili bir karış dışarıda, salyalarını akıta akıta havlayan itleridir çünkü. Genç dimağları iftiralara, yalan ve düzenleriyle uyutmaktadır. Onlar her şeyi herkezdin daha çok, daha doğru bilen "aydın" tabakasıdır. Kendi yaratıkları karanlığın içindeki insanıcılara damla damla verdikleri sahte aydınlığı bir lütf olarak görürler. Onlar ne şerefsizdir bilemezsiniz... Codename Eagle'ın olayı herhangi bir FPS'den farklı biraz. Her bölüm birbirinden değişik aksiyonlar içeriyor. Bir bölümde tabana kuvvet koştururken başka bir bölümde çift kanatlı uçağınızla "dogfight" zevki yaşıyorsunuz. Yaya bölümlerde kimi zaman Hidden And Dangerous'da olduğu gibi taktik düşünmeniz gerekiyor... Grafikler 32 bit desteği olan bir karta sahip değilseniz iyi sayılmaz ancak patlama zartlama efektleri filan güzel. Ses ve müzikler üzerinde ise öyle çok fazla uğraşılmamış belliki. Yine de Codename Eagle alternatif bir tarih döneminde geçen senaryosuyla sizleri uzun süre etkisi altına alabilir. Özellikle ara movie'leri beğendim, hikaye yapacağız diye kasmış adamlar. Bu kısmıyla şahsımın takdirlerini topladı efemin...

Oyunlar;

Geçenlerde makinemi upgrade ettim. Değişiklikleri sevmeyen biri olarak her türden gelişimi sonundan izlemek gibi bir huyum vardır. Bu yüzden yaptığım mecburi teknoloji atılım (höl) size komik gelebilir. Fakat The Expert'de adı geçen tüm oyunlar aşağıdaki sistemde denenmiş, birçoğu bitirilmiş oyunlardır. Bunun üstündeki ve altındaki aletlerde çalışıp çalışmamaları konusunda sorumluluk kabul edilemez. Her hakkı mahfuzdur (ne alaka); Intel Pentium 166 MMX işlemci, 64 MB Edo Ram, 14" Vestel renkli monitör, 4 MB S3 Virge DX/GX ekran kartı, 8 MB Diamond Monster II 3DFX hızlandırıcı kart, Creative Sound Blaster 16 ses kartı, 512 KB SVX main board, 8X Hitachi CDRom, 1.44 MB Floppy disk drive, Mini tower, Türkçe Q klavye, cam ekran filtresi, mouse, 2 adet speaker, mouse pad, İngilizce Windows 95 OSR2, 3.2 GB Quantum Fireball harddisk.

Pandora Directive, Zork Nemesis, Chronicles Of Sword, Dame Was Loaded, Elk Moon Murder, The X Files, Monty Python Meaning Of life, Soul Hunt, Gothos, Spy Craft, Treasure Hunter, Vampire Diaries, Fox Hunt, Homicide, Sacred Grounds, Night Trap, Martian Memorandum, Riana Rouge, Wing Commander 3, Flash Traffic, Buried In Time, Deadly Tide, Dagger Of Amon Ra, Police Quest 1-3-4, Blue Force, Prisoner Of Ice, Riddle Of Master Lu, Man Enough, Dust, Out Of This World, Alone In Dark 1-2-3, Orion Conspiracy, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Gabriel Knight Sins Of Father, Dark Eye, Normality, Neverhood, Space Quest 1-5, Queen The Eye, Amazon, Quest For Glory 1-3-4, Dark Forces, Lost Eden, Versailles 1685, Callahan Crosstime Saloon, Maddog 2, The Scroll, Voyeur, Quantum Gate, Panic In Park, Drowned Gods, Cyber Judas, Jonny Mnemonic, Simon Sorcerer 1-2, Febble Files, The KGB Files, Secret Mission, Torin Passage, Inca 1-2, Thunderscape, Day Of Tentacle, Sam And Max, Blood Net, Hand Of Fate, Legend Of Kyrandia, Supreme Warrior, Reah, Shivers, Return To Zork, Crusaders No Regret, Deadline, Settlers 2, Discworld, Little Big Adventure, Tie Fighter, Red Big Adventure, Third Millenium, Crystal Skull, Rex Nebular, Critical Path, Loom, Papparazzi, Lost In Time, Return Of Phantom, SPQR, Dark Seed, Blown Away, Qin, Conquest Of Longbow, Larry 6, Connections, King Quest 7, Rocketeer, Time Quest, In The 1St Degree, Heart Of China, Rise Of Dragon, Willy Beamish, Indiana Jones Last Crusade, Rise Rule Ancient Empire, Batman Forever, Skull Cracker, Dracula Unleashed, Romance Of Three Kingdoms 4, Quarantine, Journeyman Project, Virtua Cop, Judge Dredd, MTV Club Dead, Beavis Buttthead Virtual Stupidly, Touche, Zorro, Three Skulls Of Toltecs, Beneath A Steel Sky, Ringworld, Close Combat 1, Return To Ringworld, Sherlock Holmes 1, Sand Warrior, Conquer AD 1082 falan filan..



Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."



Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."



James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."



Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."

İçindekiler

14 Bilgişayar Nedir?

Bilgi İş. İnternet? 14
Mimlenin Çık. Du. İnt? 14
"Online" Olmak? 16
İnternette Ne Yapabilirsiniz? 18

18 İnternet için Gerekli Şartlar

Ayırıcı / Bilgiçaya / Modem ve diğerleri 18
"ISP" 18

22 İnternet genel olarak hangi parçılardan oluşur

Web, e-mail, İnt. ve diğerleri - Kurulum

24 "WWW" ve "Surf"

Nezd? 24
Rakıt Tavirleri 26
Nasıl gider / Explorer Tarayıcı 28
"Surf" 28
Nasıl / Web / Explorer ayarları / Ayarlar 36
Bilgisayar / Favoriler 42
Bir sayfa / resmi / bilgisayar, gündemleri
46
Surf sırasında karşılaşılan sorunların çözümleri 46
Müzik çözümleri için daha fazla ayarlar 46
İnt. Dünyası Ayarları / cache / cookies
Plug-inler 48
"Proxy" ve Ayarlar 51

52 "E-MAIL"

E-mail (E-Pass)
Nezd? 52
Nezd. İnternet? 52
E-mail Programları 54
E-mail ayarları 56
Yeni bir mesaj gönderme / gönderme 57
"Cc", "Bcc" ve diğerleri 58
E-mail ile bir bildiri gönderme 58
E-mail ile bir belge gönderme 58
Free e-mail (bedava e-posta) 60
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 62
E-mail adresi (http://www) 62

64 "KATIL"

Mailing List'ler (e-mail listeleri)
Nezd? 64
Nezd. İnternet? 64
E-mail listeleri için örnekler 66
Kullanıcı 72
Uygun örnekler 72

76 "EYİKLİK"

Newsgroups
(Haber Grupları, Forumlar)
Nezd? 76
Nasıl Okunur / Haber Okuyucuları 76
Ayarlar / Haberler 77
E-mail ile haberler gönderme 83
Haber grupları "web" ile 83
Kayıtlar / Haberler 84

86 "İNDİR"

FTP - Dosya Transferi
Nezd? 86
Plug-inler 87
FTP ile Dosya / Dosya / Ayarlar 88
"FTP" ayarları 88

88 "KONUŞ"

IRC - "Chat"
Nezd? 88
Programlar 90
Nezd. İnternet? 90
Bilgisayarlar için - / Konuşmalar 101
Etkileşimli 105
"Nasıl" 107
ICQ 108
Yahoo Pager 110
Röportajlar 111

122 "BUL"

"Search" Arama - Tarama, Ne Novels?
Nezd? 122
Yeni Noveller 124
Yeni Noveller 126
Arama Motorları / Haberler 126
Belli Başlı Arama Motorları 127
Bilgiçaya, e-mail adresleri ya da diğerleri hakkında
bilgi 131
"Türkçe" bir arama ya da ilgili bilgiçaya erişmek 132
E-mail listeleri ve "Arama" "Arama" 134
Haber grupları / arama motorları / arama 135
"Yeni" ve "E-mail" arama motorları hakkında ayrıntılar

100

Dosya ayarları 138
Ayarlar / "Merkezi Arama" 139
Yabancı "Yabancı" 140

147 "HARÇLI"

Kişisel Web Sitesi
Bedava / Paralı Web Alanı
Nezd? / Nezd? 148
"Görün" 150
Bedava Web Alanı (Free Hosting) 151
Nasıl yapılır? 152
Bedava Web Alanı Veren Kuruluşlar 152
Paralı Web Alanı / Nezd? / Nezd? / Ayarlar 154

160 "YAP"

HTML
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160
Nezd. İnternet? 160

176 "OYUN"

Online Oyunlar
Nezd? / Nezd? 177
Oyun / Online Oyunlar 178
Online Oyun Siteleri / Ayarlar 180
Nasıl / Online Oyunlar / Nezd? 181

198 "X"

Adult Alanları
Nezd? / Nezd? / Nezd? 198
Bedava Alanları (Free Sites) 199
Paralı Alanları (Pay Sites) 199
Bedava "Arayıcı" (Free Memberships) "Merkezi
AB" / Nezd? / Nezd? 199
Ayarlar / Nezd? 199
Yabancı Alanları / Alanları için (Adult Etkinlik)
Görünür 201
Bu Tür Alanların "Kullanıcı" "Yabancı" 203
E-mail / Alanları / Alanları / Alanları 205

211 "W"

WWW
Nezd? / Nezd? / Nezd? 212

212 "AL"

İnternetteki Kayıtlar
Nezd. İnternet? / Nezd? 214
Nezd. İnternet? 215
İlgili Siteler 217

226 "HİNDİR"

226 İSİ ler
İnternet 226
Arama 226
İnternet 226
Diğer Siteler 226

221 En İyi Donanım (Hardware) / Bilgiçaya Siteleri

Bilgisayar 221
Donanım 222
201 222

225 En İyi Yabancı Siteleri

225 En İyi Yabancı Siteleri
225 En İyi Dış Siteleri
225 "Yabancı"
Haber Siteleri 225
Tarihi ve Tarihçesi 226
Tarihi ve Tarihçesi 226
Tarihi ve Tarihçesi 226

282 İnter

Fatih 282
Bilgisayar 282
Yabancı 282
Tarih ve Dış Siteler 282
Diğer Siteler 282

282 Dış

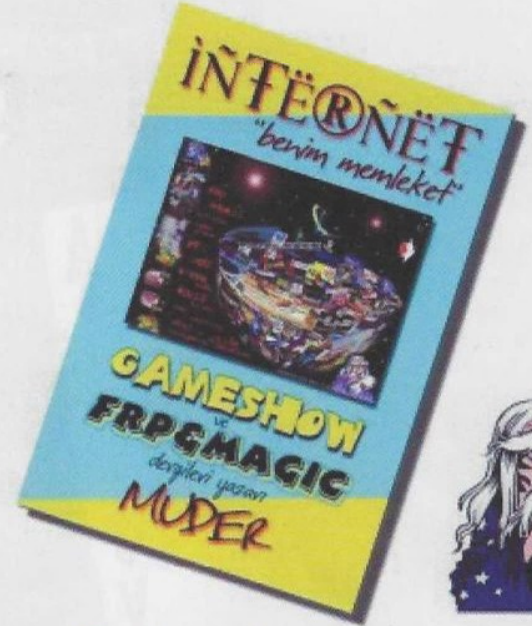
282 Dış Siteleri 282
Müzik / Dış Siteleri 282
Rakıt / Dış Siteleri 282
Favoriler / Dış Siteleri 282
Dış Siteleri / Dış Siteleri 282

301 Baskılar "TR"

301 Baskılar "TR"

303 Ürünler "TR"

303 Ürünler "TR"

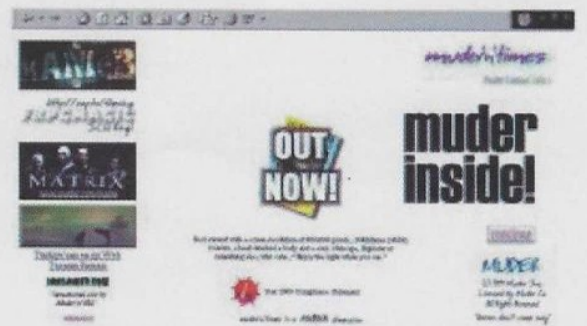


İnternet - benim memleketim

"Sıradan bir internet kitabı"



www.kamernet.com/kitap



SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

Chaos

hile hurda bilmezler giremez

psşik merhaba!

San Francisco'dayım, ne yazsam diye düşünmeden sizlerin de ilgisine çekeceğine emin olduğum internet olayını yazmak istiyorum. Önce Türkiye'den buraya gelirken internet hakkındaki görüşlerimi ve tecrubelerimi paylaşayım sizlerle:

Evdeki asır ötesi bilgisayarımı sadece internete bağlanmak için kullanıyordum (Pentium75). Evet boot ederken veya Netscape açılırken biraz beklemem gerekiyordu ve bunu kabullenmişim. Fakat dial-up bağlantı kurmakta acayip zorlanıyordum. Hatta piyasaya yeni girmiş IXIR'den bağlantım ilk hafta iyi bir yüzde ile çalışsa da gittikçe o da mesgul sesleri arasında sinirlerimin bozulmasına yol açtı. Aslında telefon hattımın analog olması yüzündendir diyordum, çünkü hakkını yemeyelim abimin evinden Superonline'a çok iyi bir yüzde ile bağlanabiliyorduk. Bu arada benimki gibi analog hatta sahip olanlar (bu arada hala neden analog hatlar varsa) 146 Turk Telekom'dan bağlanmayı denesinler.

Haydi internete bağlandık diyelim. Bundan sonrasını anlayabilmek için de MEG'in oyun ve banka tecrübelerinden yararlanalım. MEG ve dergideki bir sürü arkadaşım, AOK oynarlar. Ama oynamak fiili yetersiz kalır, kaba olmamak için de kafayı sıyirtmişlerdir demedim. Neyse siz anladınız işte. Ve belki de dünya capındaki serverlerde isimlerinin duyulmamasının tek sebebi ping time out'larıdır. Bankacılık uygulaması da bankaların yatırımları sonucu, reklamlardan da takip ettiğiniz kadar ile gelişmekte. Ama eğer internete bağlanıp 45 dakikada bir havale yapamıyorsanız ki bu MEG ile tecrube edilmistir, ne anladım internet bankacılığından. Gider siraya girerim, iki muhabbet olur, bir insane gorurum.

Ve buraya geldim. Bir kere Timur'da DSL var. Yani telefon hattı üzerinden direk internet bağlantısı olarak dilim dondu. Teknolojik arkaplanını bilemiyorum ama internete bağlısınız ve çok hızlı o kadar söyleyebilirim. Yani siz şimdi ben çok hızlı dedimde kafanızda hayal edemiyorsunuz. Ben mesela Türkiye'de bir fuarda kablolu yayından internet bağlantı demo bilgisayarlarını gormuştum ve biraz gezinmistim, hani hızla olacak ya. Simdi karsilastirabilirim, alakasi yok.

Soyle hayal edin: O kadar hızlı internet bağlantınız var ki, herhangi bir programı (100MB diyelim) indirmek hic problem degil. Kucukleri (iki haneli Mb.lardan bahsediyorum) saymıyorum zaten. Is boyle olunca internetin fonksiyonu nasıl degisiyor dusunsenize. Su anda ugrastiginiz hic bir problemle ugrasmayinca hayal gucunuz serbest kalacak ve neler hayal edeceksiniz ve neler yapacaksınız, yapabileceğiniz.

Evet internet Türkiye'de geliyor ve ilgili yuzbinlerce genciz biz. Ama valla yazik bize. Bu kadar aciya yazik. Umarim bu teknolojilerin gelismesine yetisecegiz ve o zaman keyifle yeneceksiniz Ingilizi AOK'da, diyerek yurduma hasret nedeniyle milliyetci bir kapanis yapıyorum.

Mert mert@gsmnet.com Topcu

SOLDIER OF FORTUNE

Benim gençliğimin şarkısı değil mi bu yahu. Neyse şarkı bir kenara ,oyunu için hilemize geçelim:

Aşağıdaki kodları konsolda yazmalısınız ama konsola nasıl ulaşacaksınız: Demo folder'ındaki sof.exe dosyasına sağ tıklayıp "Create ShortCut" ya da "Kısayol Yarat" komutunu seçin. Kısayola (shortcut'a) sağ tıklayıp "Properties" / "Özellikler" komutundan komut satırına (command line) "+set console 1" ekleyin. Yani satır şu şekilde gözükmeli:"c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1 "~" tuşuna basarak konsolu oyunda çalıştırdıktan sonra kullanabileceğiniz kodlar önceden yazdığım gibi aşağıda:

heretic: Tanrı modu.

phantom: 40 aslan gücünde, hile ile alakası olmayan bir açıklama oldu, dikkat.

ninja: Görünmez midir ki ninjalar?

defaultweapons: İngilizcenize güveniyorum.

elbow: 1-5 silahları..

bigelbow: 6-10 silahları.

matrix #: Zaman dilimi, # yerine 1-10 arası bir sayı.

gimme X: Denemelisiniz, x eşyasını almak olmalı.

updateinfinal: Cephane daha fazla cephane.

killallmonsters: Düşmansız bir oyunun zevki de olmaz ama.

map X: Aşağıdaki bölüm ismindeki bölüme gitmek.

Level isimleri:

tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2,

sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

Eşya almak için "gimme X" hilesinde X yerine yazılacak eşya isimlerini öğrenmek için:

1) Konsolda **DEVELOPER 1** yazın.

2) Sonra da **ENTLIST**, yazarsanız eşya isimleri listesi karşınıza gelecektir.

3) Artık **GIMME** hilesini kullanabilirsiniz.

Örneğin: **gimme item_weapon_microwavepulse** komutu "Microwave Pulse Gun" verecektir.



DIE HARD TRILOGY 2

Bruce Willis'in güzel triolojisinin oyunu devam ediyor. Oyunu pause yapabilmek için ESC tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazabilirsiniz. Ama kodlar zaten ne işe yaradıklarını kendileri açıkladığı için karşılına açıklamalarını yazmadım bu sefer. SF'den bu kadar ne yapalım!

painless (Tanrı), **fogging** (sisi aç kapa), **followme** (kamerayı hareket ettirin), (Sharpshooting Modunda kullanmak için)

weapons (silahlar tabii ki), **ammo** (bu da cephane),

autoreload (otomatik yükleme aç kapa),

autofire (otomatik ates (ac/kapa)), **slowmo** (düşmanlar

yavaşlar), **slowrocket** (roketler yavaşlar), (Driving

Modunda) **ghost** (duvarlardan falan geçmek, hayalet

misali), **nitro** (limitsiz nitro), **freeze** (zaman

limitini aç/kapa), **chantastic** (daha

hızlı sürmek), **snow** (kar), **susonly**

(sadece lastiklerle sürmek),

(Action/Adventure Modunda)

weapons, **ammo**, **freeze**, **targeting**,

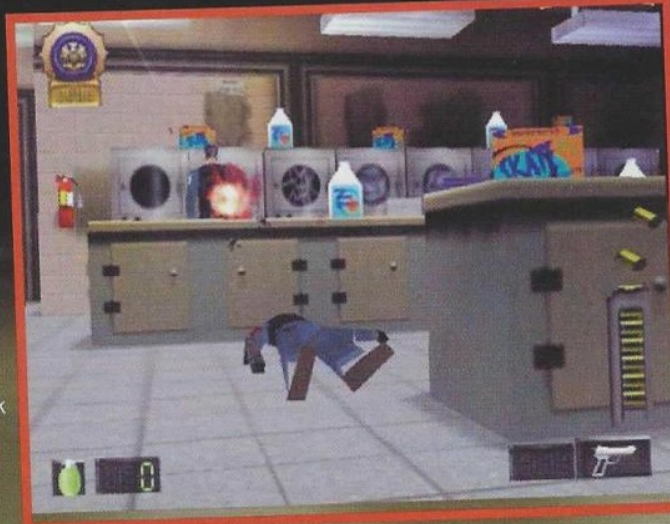
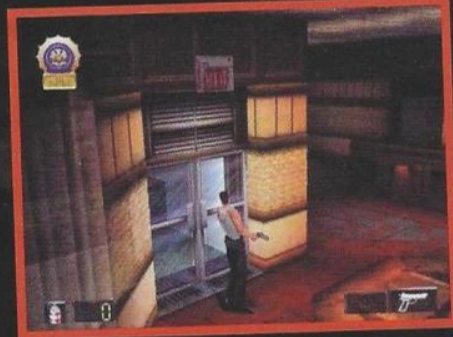
laser, **ghost**, **followterrain**, **mrbones**,

shocked, **fps**: (First Person

Perspective), **fragyuck**, **pillowmode**,

bighead.

İlk baştaki kodların açıklamalarını, hileyi yazdıktan sonra içim el vermediği için parantez içlerinde yanlarına ekledim. Ama bir kere yazmayacağımız dedim diye de son bölümdekileri yazmadım. Karmakarışık bir cheat oldu anlayacağınız. Neyse artık siz halledersiniz.



Bu oyun daha gelmemiştir sizin oralara. Nasıl hemen adapte olmuş muyum Amerika olayına bakalım.

Ana ekranda ENTER'a bastıktan sonra işte size kodlar işte bazılarının da açıklamaları:

spit n spin: İnternette ilgili birşey ama bilemiyorum.

tff hobby: Bot yarışçuları,
bin man: Yemek Grubu

longdon girls: Arsenal'in kızları
shame: Bunun

açıklaması yok mesela

no thanks: Top 50 Kızlar 2

yes please: Top 50 Kızlar 1

chip butty: Sanal Bıçaklar

cpu spud: Pattis Shandi

double trouble: Gremlin 2

wide boys: Gremlin 1

candy man: Bunun da yok, kusura kalmayın. Zaten sizde daha oyun bile yok ki.

shadwell town: Hardmen

miss wilko: Dud's Spuds (alın siz çevirin)

flagstoning: Kavgacı

lee the pig: Gerçekten anlamsız ama kodların açıklamaları.



Oyunda SHIFT'e ve noktalı virgüle bastıktan sonra "summon_obj [aşağıdaki listeden bir eşya]" yazacaksınız. İşte aşağıdaki liste:

medical kit,
psi amp,
wrench,
pistol,
shotgun,
assault rifle,
laser pistol,
ap clip,
he clip,
standard clip,
pellet shot
box,
rifled slug
box,
large worm
beaker,
detox patch,
psi booster,
reflec armor,
french-epstein
device,
portable
battery,
maintenance

tool,
hack soft v3,
repair soft v3,
research soft
v3,
modify soft
v3,
EMP Rifle,
Electro
Shock,
Gren
Launcher,
Stasis Field
Generator,
Fusion
Cannon,
Crystal Shard,
Viral Prolif,
Worm
Launcher.



bigBEN

Ben bu z*tt*cinin kocasını çok uzun zamandır yazıyorsun, okuyan okuyor, okumayan okumuyor. Emin neden bu kocayı hala kaldırmadı anlamıyorum. Türkiye de iken neyse de, hele Amerika ya geldikten sonra, bu işin benim için hiç bir anlamı kalmamış, onu eritdim. Nasıl ve ne şekilde mi anlادم, anlatayım ! Kuzenim Mart Topcu, buraya yani San Francisco ya, yanına geldi, gideceğe benzemiyor. Gelikten de son GameShow'u gelirmiş saolsun. Yaklaşık 12 tuvalet molasından sonra, dergiyi su ana kadar hiç okumadığım kadar okudum. Oooo ooo, binlerce yeni değişiklikler olmuş, yok Cataloz mu ne acılmış, NetShow dergisi çıkıyormuş, Ayın Hikayesi, Can Kantarcı falan derken, dergi benim bıraktığım halinden hali ile ayrılmış, başka bir şey olmuş. Bir sanki ben degismemisim gibi. Butun bu olan değişiklikler tabii ki pozitif yonde, siz okuyucuların ilgisini devamlı fresh tutmak yonunde, gelin görün ki, benim butun bunlardan uzak kalmam biraz can SIKICI.

IBM in yıllar öncesinde yaptırdığı bir araştırma vardı, sizlere bunu anlatmak isterim. Bir bankayı ele alın, yıl sonunda kazançlar ve kayıplar olmak üzere bir hesap çıkartılır. Kazanclar büyük ise banka kardadır denir. Fakat ortada unutulmuş gizli kayıplar vardır, bunlarda şöyle hesaplanır.

Bir bankanın Bankamatiklerinin bir gün içerisinde en az 1 saat boşak olduğunu kabul edelim, senirim bunu kabul etmekte zorlanmayacaksınız. Bir müşteri 3 kere üst üste bu bozuk bankamatikçe giderse, kolinden derki (Mesela Yapı Kredi) "Yapı Kredi'nin bankamatiklerini ne zaman gitsen hep bozuk." Bunu diyen bir kişi bir güne içerisinde 5 kişiye bu memnuniyetsizliğini anlatır. 5 kişi de 5'er defa etrafa anlatır. Yani ben giderim Engin'e derim ki, "Oha, manyak misin, YKB den hesap açılır mı, lan... Halkın bankamatikçi ne zaman gitsen bozuk." derim. Engin'de gider başka yerdan hesap açılır ve böyle bir konu gündeme

geldiğinde bankamatikine der ki, "Ben zor bankamatikinden hesap açtirdim, çünkü YKB nin bankamatikini hep benziyemem". Bu mantık ile, ben 1, Engin ve dört kişi daha toplam da, 6 kişi. 6 kişi biser kişiye anlatıacak, toplam olacaktır, 25 + 5 + 1 (ben) = 31 kişi olduk; yani bu mantık ile, YKB nin bankamatiklerinin bozukluğu sadece benim acımdan enlere 31 kişiye mal oldu. IBM bir de demis ki, bir kişinin yıllık bankaya yatıracagi paranın minimum ortalaması 1000 dolardır, 31 * 1000 = 31.000. Yani bu sadece bir kişiden gelen kayıp. İste banka yıllık hesabını yapar iken bunu da hesaba katmalıdır. Simdi diyeceksiniz ki, ulan senin dediğin doğru olsa, etrafta banka kalmaz. IBM onu da düşünmüş ve demis ki, tabii ki, bu durumun gerçekleşebilmesi için, etrafta, o firmadan daha kaliteli alternatif firmalar olmak durumundadır, yani Türkiye'de, herkes tutugunu yaptığı için, siz bankamatikleri doğru düzgün çalıştır, güler yüzlü personel'e sahip başka bir banka bulamayacaksınız ve bu yüzden de, bankalar rahat, siz gergin olay devam, edecek. Bunu neden anlattım hemen soylüyeyim, iki ay önce öğretmenler ile ilgili yazıma Umur isimli okuyucu tepki mektubu göndermiş. Arkadas benden özür dilememi falan istiyon. Simdi benim burada özür dilemek bir durum yok, olmaz ve olmayacaktır da, neden dersiniz, ben özür dileyecek bir şey yazdığım anda kendim olmam, bigBEN olmaz. Ama böyle bir şahsiyet dünyaya geldiği için insanlıktan özür dileyebilirim. Yani o kadar, ehehe.

Demem o ki, Umur bu olaydan rahatsız olmuş ise, yukarıdaki hesaba göre, yaklaşık 31 kişi minimum rahatsız olmuştur. Ni bunlardan sadece biri bana mektup gönderdi.

Yani ben butun bu rahatsız olan arkadaşlara ki, başka bir hesaba göre sadece 33 rahatsız okuyucudan biri tepki vermiş, bir cevap vermeme şart, çünkü toplamda 1023 falan ediyoruz, ooo zaten GameShow 1000 satıyon, hesabı öz yazın.

Ey yazımdan rahatsız olanlar, lütfen olmayın, teşekkür ederim.

Timur Çobani

MAJESTY

Oyun esnasında aşağıdaki kodları girebilmek için Enter'a basmalısınız:

victory is mine: Oyun bizimdir.

i'm a loser baby: Kaybetmek isteyenlere.

fill this bag: 10,000 Altın

revelation: Haritada gizli saklı kalmasın.

build anything: Tüm binalar.

give me power: Tüm büyüler.

cheezy towers: Büyülerin menzil limiti kalkar.

restoration: Hit point'leri doldurur.

frame it: Görüntü kare sayısı.

grow up: Seçili Hero 5 level kazanır.

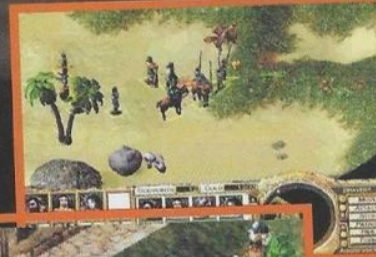


INVICTUS

iki ay önce yayınladığım Hex editörünün çalıştığını şimdi isimlerini biryerlerde yazıp unuttuğum iki arkadaşım onayladılar. Böylece artık bu ay da yeni bir hex hilesini gönül rahatlığı ile yayınlayabilirim:

Yeni bir partiye başladıktan sonra istediğiniz bir hero'yu seçin ve 5 swordsmen'i ekleyin. Save ettiğiniz oyunda swordman'lerin özelliklerini aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz her birini 65K altına geri satabilirsiniz.

Cost = 0; Points = 01; Initial CP = 0; HP = 001; DR = 01; Evade = 01; BDMele1 = 10; Hit1 = 10; MaxHit = 01; MaxBD = 01



THIEF 2 METALAGE

Keşke gerçek hayatta da şu aşağıda yazacağım gibi bir cheat olsaydı:

Başlangıç paranızı değiştirmek için

dark.cfg dosyasını edit etmeniz

gerekmekte. Bu dosyaya "cash_bonus n"

satırını eklemelisiniz. Tabii n yerine oyun

başlangıcında cebinizde olmasını

istediğiniz parayı yazabilirsiniz.

Bir sonraki göreve geçmek için

[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END]

tuşlarına aynı anda basmalısınız.

Arkadaşlarınızdan yardım alabilirsiniz.

Görevinizi tamamlamadan hemen

önce oyununuzu save edin.

Tamamlandıktan sonra da başka bir

slot'a tekrar save edin ve bir önceki

save'inizi yükleyin. Görevi

tekrar bitirin. Böylece

istatistik ekranında her iki

bitiriyişiniz de yer alacak.

Ama bu arada görev

sonundaki hazine

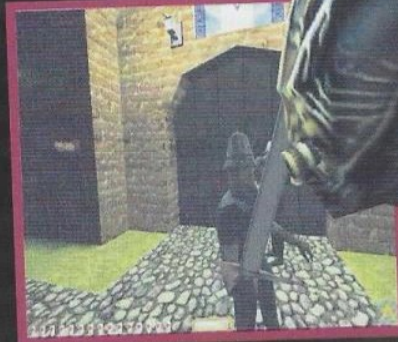
miktarınız yüklemeleriniz

arasında kaybolmadı.

Böylece bunu istediğiniz

paraya ulaşana kadar

yapabilirsiniz.



oyunlara biraz daha yakından bakın!

Oha be! StarCraft'ın 2. yıl oluyordur" dediğinizi duyar gibiyim. Orası öyle ama günün her saatinde ortalama 50.000 kişinin oynadığı bir oyun bu. Ve hala Starcraft'tan daha iyi bir strateji yok. Bizde strateji kitliğinden olsa gerek oturduk ve StarCraft'ı zoomladık. (ne?) StarCraft bildiğiniz gibi diğer strateji oyunlarından çok daha fazla micromanagement yapma imkanı sağlıyor. Nedir bu micromanagement? Şöyle söyleyeyim, örneğin düşman gaza gelmiş size eli sopalı adamlarla saldırıyor. Sizin de taş fırlatan adamlarınız var. Taş fırlatıp fırlatıp kaçarsanız düşman size vurmadan her faninin gitmek zorunda olduğu malum yere gider. (ölür) İşte bu nedenle StarCraft'ta taktik ve micromanagement çok önemlidir. Doğru taktiği bulursanız oyunu kazanırsınız. Tabii bu yazıda bahsettiğim taktikler multiplayer ağırlıklıdır. İnterneti olup ta, bir türlü multiplayer oynamayı beceremeyenler ağlasınlar, bu yazıda anlatıyoruz. Tamam bağırmayın. ŞŞŞ BAĞIRMAYALIM. Bak hala bağıryo. DİNGONUN AHIRI MI OGLUM BURASI? *sessizlik* Hah şöylee aferim. Öhm, nerde kalmıştık?

BAŞLAMADAN ÖNCE biraz yararlı bilgi verelim.

* Deliler manyaklar gibi işçi yapın. Ne kadar işçi yaparsanız o kadar para kazanırsınız. Özellikle lost temple gibi yokuş olan haritalarda yokuşun hemen önüne canon, bunker felan yapın ve rahatça gelişin. yapın 20-30 tane işçi. Para su gibi gelecektir. Yapın 7-8 askeri bina, para gelsin asker yapın para gelsin asker yapın. Asker yaparken bir veya iki tane de upgrade binası yapıp bir upgrade yapın. Bu sırada askerlerinizi de hazırlayın. Upgrade bitince it sürünüzü (askerlerinizi) düşmanın üzerine salın. Tabii savaş olurken savaşı keyifle izlemeyin, arkanıza yaslanıp ohhşş askerlerim benim canlarım benim heyt be şunlara bak aslan parçası demeyin, hemen üssünüze geri dönün ve birikmiş paranızla bütün askeri binalarınıza asker çıkarma emri verin. Ondan sonra gidin savaşla ilgilenin. (oha amma uzun madde oldu)

* Eğer rakibiniz sizinle aynı ırksa sakın tek tip askerle saldırmayın. Örneğin zerling + mutalisk çok iyi gider rakibiniz de zergse. Veya dark templar + corsair vsvs.

* Düşmana saldırınca ilk hedefiniz işçileri olsun. Bütün işçilerini öldürürseniz düşmanın gelişmesi durur ve en az 5 dakkeyi işçi yapmak için geçirir. Sizin de çok büyük bir avantajınız olur.

* İyi bir terran düşmanınızsa asla uzaktan vuran (ranged) birliklerden yapmayın. Terranın tankı darmadağın eder o tip birlikleri. Bunun yerine zealot yapabilirsiniz bol bol. Toynak (hız) upgrade'ini de unutmayın tabii.

* Starcraftta moral çok önemlidir. Ne alaka felan demeyin, eğer kendinize güvenerseniz oyun büyük ihtimalle sizindir.

* 2v2 oynuyorsanız mutlaka dostunuzla beraber oynayın. Yani aynı anda saldırın, biriniz arkadan biriniz önden saldırın vs vs.

* Zergseniz ve rakibiniz de terran ise ASLA overlord gezdirmeyin düşmanın üzerinde. Hemen bir marine çıkar ve sizin overlordunuzu harcar. Yazık olur.

* Rakibinizi sürekli baskı altında tutun. Etrafını sarın. Ve eğer

rakibiniz zergse expansion (ekstra üs) kurmasına izin vermeyin. Sonra başa çıkamazsınız.

* Rakibinin üssünün çıkış noktalarına en kıytrık askerlerinizden bir tane yollayın. Düşman saldırdığı zaman kullanırsınız.

* Zergin burrowing (yere gömülme) özelliğini asla es geçmeyin. Özellikle işçilerinizi kurtarmak için

STARCRAFT Bölüm 1

Fatih FIRTINA
Bu ay ki zoom yazısını kendi isteğiyle yazan bir okurumuz gönderdi. Çok teşekkür ediyoruz

çok iyi bir yoldur.

* Multiplayer oynuyorsanız, sakın hiç yıldız olmayan ve size 1v1 teklif eden ve kıytrık ismi olan kişilerle oynamayın. Bu tipler kendi nickleriyle yenilmeyi göze alamayan ezik insanlardır. Uzak durun bu insanlardan. İyy miğdem bulandı. (Nefretimi kustum)

THE ZERG (zörg diye okunur)

Zergün en önemli özelliği kaybettiği birlikleri hemen yeniden üretebilmesidir. Dolayısı ile mutlaka en az 2-3 hatchery'niz olmalı oyunda ki para kazandıkça hemen asker yapabilesiniz. Ayrıca zergde upgrade olayı da çok önemlidir. Hiç bilinmeyen bir olay vardır, zerg omurgalardan oluştuğu için eğer armor upgradedi yapmazsanız bir reaver atışında ortalama 6 hydralikçığının ölür. Fakat 1 armor upgrade'i yaparsanız 2-3 hydralisk (hydra) ölür. Yani dediğim odur ki zergseniz upgrade şart. Ayrıca zergseniz, protosların canonlarından korkun. Çünkü protoss canonları zergin içine işliyor! Ha, bu arada protosların ölümcül psionic storm u da zerglere çok koyar. İyi oturtulmuş bir psi storm yerseniz el emeği göz nuru yaratıklarınızın büyük bölümünün öldüğüne şahit olursunuz. Özetle: Zergseniz mutlaka exp (eksta üs) yapın. Çünkü zerg parasını çok kolay harcar. Mümkünse iki tane evaluation chamber dikip kara yaratıklarınızı upgrade'leyin. Böylece ucuz ve güçsüz olan zerg birlikleri çok güçlenecektir.

Zerg Birlikleri:

Zergling: Oyunun en şirin yaratığı. Bunlara ling deniyor. Bende ling diyeceğim artık. Ling ne layn gibi bir tepki vermeyin sonra. Neyse şimdi bu yaratıkçı spawning pooldaki bütün upgradeler bitince gerçekten çok baba olur. Hem çok güzel depar atar hemde çok sık vurur düşmana. Oyunun en başında da işe yarar.

Hydralisk: Tükürerek içlerindeki bütün kını boşaltırlar. Tabii tükürükleri zehirlidir. Zerg oyuncusunun en güvendiği adamlarından (yaratık) biridir. Sayıca çok oldukları zaman başarı onlarıdır. Tabii sırf ling yapmış birine karşı da babayı almaları normaldir.

Ultralisk: Çok az kullanılır. Ayı gibidir. Pahalıdır. Yavaşır. Fakat gel gör ki çok iyi zırhı vardır ve kodumu da oturtur. Ayrıca görünüş olarak rakip askerlerin de moralini bozar.

Infested Terran: Çok uzun bir işlemden sonra üretilebilir hale getirilirler. Düşman birliklerinin üstüne koşma giderler ve arkalarındaki tüpü patlatırlar. (intihar komandosu)

Defiler: Zerg'in büyücüsü. Özellikleri; **Plague:** Düşmanın yaklaşık 300 hpsini götürene kadar kırmızı bir leke bırakır. Ayrıca bu leke sıçrar. Yani yan yana duran 5 üniteye atarsanız hepsi etkilendir. **Dark Swarm:** Bu bulutun içindeki melee birlikleri ölümsüz olurlar. Melee birlikleri kısa menzilli (ling, zealot vs) birliklerdir bu arada. **Consume:** dost bir birliği yiyerek ortalama 50 enerji kazanır.

Mutalisk: Yaklaşık 12 tane mutalisk 14 dragoonu öldürür. Aklınızda bulunsun. Bu yaratık uçar. Ve seken bir taş atar. Yan yana duran birliklerin kafasından seker. Bir taş en fazla 6 birliğin kafasından seker. Zerg oyuncusunun ne yalan söylüyüm en güzel birliğidir. (itiraf ediyorum hayatımda kurduğum en kötü cümleleri mutalisk açıklamasında kullandım)

Queen: Bu da zergün uçan büyücüsüdür. Çeşitli özellikleri vardır. **Parasite:** Bunu yiyen ünitenin görebildiği her yeri sizde görürsünüz. Özellikle düşman birliklerine bol bol parasite atarsanız düşmanı rahatça görürsünüz. **Ensarne:** Çoğu kişinin es geçtiği bu özellik (ne yalan söylüyüm bende es geçerim) çok güzeldir. Atıldığı alandaki birliklerin hepsi aşırı yavaşlar ve görünmeyen birliklerde görünür olur. **Spawn Broodlings:** Robotik olmayan bütün birlikleri iki

Terranın çok güzel comboları vardır. Örneğin goliath + tank ile zergin başını kesersiniz. Tankları sunkenlerin önünde kurarsınız. Gelen hydralik felan tipi adamları tanklarla, havadan gelen adamları ise goliathla temizlersiniz ve zerg biter. Medic+ Marine + Firebat protoss'un başını çok ağrıtır. Çünkü zealotlar firebatler karşısında eriyip giderler. Dragoonlar da marine karşısında eriyip giderler. Tabii medic destekli ise. Medic desteği yoksa marine ve firebat dağılır. Sonuçta zerg dışında her ırka marine + firebat + medic kombosu işler. Zerg e neden işlemez? Çünkü zergin lurkerleri iki vuruşta 8 den fazla adamı öldürür aynı anda. Mutalisklerin de attığı şeyler sektigi için medic pek işe yaramaz. Terrani kendinize güvenmiyorsanız almayın.. Aman diyim..

Terran Birlikleri:

Marine: Bunlar çok olduklarında ve medic destekli olduklarında işe yararlar. Pek güçlü değillerdir. Tabii şu anda bunlardan bir tanesi dünyaya inse kıyamet kopar.

Firebat: Bu elemanları sadece küçük birliklere karşı kullanın. Zergling, zealot, marine vs vs. Büyük birimlere verdiği hasar çok azdır. Binalara da çok az hasar verir. Ama dayanıklıdır, sağlıklıdır, sesi güzeldir, karizmadır.

Medic: Terran'ın gururu. Çok işe yarar. Süperdir. Her ırkı iyileştirebilir. 6 tane medic yanında 3 tane firebat yanında 15 tane felan da marine oldumu bunları kimse tutamaz. (Reaver veya siege tank dışında). Medicin de çeşitli doğa üstü becerileri vardır. **Restoration:** Stats field dışındaki bütün büyüleri iyileştirir. **Blind:** Bunu yiyen adam kör olur.

Ghost: Terranların en baba uniti. Asker olarak hiçbir işe yaramaz, yavaşır, dayanıksızdır, güçsüzdür ve pahalıdır. Tabii upgrade'siz hali bu.. Upgrade yaparsanız çoşuverir. Nuke atar.

Bu nuke oyunun en fazla hasar veren olayıdır. Ne var ne yok yıkar. Hemde ucuzdur nuke, 200 mineral ve 200 gaz. Nuke atmayacaksanız ghost yapmayın. Başka bi işe yaramaz. Birde lockdown olayı işe yarar arada bir. Yapmayın en iyisi ghost mhost.

Siege Tank: şaka maka oyunun en uzun menzine sahip ünitidir. Çok güçlüdür dayanıklıdır üstelik

marifetlerine göre ucuzdur da. Terran defansının bel kemiğini oluşturur. Bunsuz terran bir işe yaramaz. Eksi yanları ise havaya vuramama ve uyuz oluğudur.

Goliath: Dayanıklısıdır ve havaya iyi zarar verir. Fakat yere vuruş silahı çok güçsüzdür. Düşman paso havadan giriyorsa yapın. Üstelik hava menzili de upgrade yaparsanız bir Zerg guardian kadar olur.

Wraith: Gruplar halinde işe yararlar. Hızlı uçarlar, görünmezlik kabiliyeti vardır ve havaya çok hasar verirler. Ordunuzda bulunması iyidir. Düşmanın üssünde görünmez ünitleri bulan (detector) birşey yoksa hemen wraithleri görünmez yapın ve saldırın.

Science Vessel: Görünmez birlikleri bulabilir ve protoss birliklerinin shieldini sıfıra indirebilir. Bunun da bazı özellikleri vardır: **EMP Shockwave:** Protossların kalkanını sıfıra indirir ve herhangi bir şeyin enerjisini sıfıra indirir. **Irridiate:** Sadece organizmalara işler. Bunu yiyen kişi etrafına sehirli sarı bir madde yayar ve kendisi de zarar görür bu maddeden. Yani etrafındakiler de kendisi de ölür. **Defensive Matrix:** Seçilen birliğin etrafında 200 HP lik bir kalkan oluşturur.

BattleCruiser: Evet bu oyunun EN GÜÇLÜ elemanıdır. Teke tek hangi birlikle mücadele etse yener. Üstelik bunu kumanda eden adamın da sesi çok tatlıdır. Sırf bu sesi duymak için battlecruiser yaptığım olur. (Reklam filmi gibi oldu) Bunun da bir özelliği vardır. **Yamato Gun:** 250 zarar veren bir ışın topu.

Valkrie: BOZUK BU!! Evet bozuk bu. Oyunda çok fazla adam olduğu zaman ateş etmiyor! Yapmayın bundan.. lyyy... Üstelik pahalı da.. Sadece havaya ateş eder ama ettiği yeri de dağıtır..

Önümüzde ki ay Protoss'lar ve Sıkça sorulan sorular ile Starcraft'ı tamamlayacağız Şimdilik Hoşçakalın...

www.starcraft.org

Starcraft hakkında düşündüğünüz herşey için.

members.xoom.com/oscarsfate

Starcraftla ilgili aradığınız çoğu şey bu sitede. Hemide türkçe

www.medicgs.com

Medic Game Server'ın sitesi.

www.paranoidandroid.antisosyal.com

Dizaynı tarafımdan yapılan starcraft strateji sitesi.

Türkçe. Ama dikkat edin siteye girer-girmez olağanüstü dizayndan dolayı bayılıp düşebilirsiniz.

www.starcraft-tr.org

Türkiye Clan turnuvasının official sitesi

<http://www.icantwin.com>

Dünyanın en iyi oyuncularının yazdığı taktikler. İngilizce.

Starcraft Web Siteleri



tane küçük ve şirin broodlinge dönüştürür. Bu broodlingleri 150 saniye boyunca oyunda tutabilirsiniz. Fakat süre dolunca iğrenç bir ses çıkararak ölürler. Kusasınız gelir bu sesi duyunca. Iyy spawn broodling atmaz olaydım dersiniz. Keşke hoparlörün sesini kıssaydım dersiniz. Hatta utanmanız yoksa küfür bile edebilirsiniz. (Saçmalamaya başladım en iyisi susayım) **Infest Command Center:** Terranların hasar görmüş command centerini infest eder böylece Infested Command Center sahibi olursunuz. Bu binadan ise Infested Terran üretirsiniz.

Guardian: Sadece yere ateş edebilir. Mutaliskleri greater spire yaptıktan sonra guardianlara çevirebilirsiniz.

Devourer: Sadece havaya ateş edebilir. Mutaliskleri greater spider yaptıktan sonra devourerlere çevirebilirsiniz. Ayrıca devourer "acid spore" adı verilen bir gaz püskürtür. Bu gaza hedef olan birliklerin armor'u 1 düşer. Kaç tane yerse o kadar düşer. En fazla 9 tane yiyebilir. (yemek mi lan bu!)

Scourge: Havadaki birliklere kafa atar. (gerçekten) Ve kafa isabet eden birlik çok hasar alır. Rakibiniz carrier yaparsa yapmalısınız. Başka bir birliğe pek işe yaramaz.

THE TERRAN (yazıldığı gibi okunur)

Terran çok zor bir ırktır. Terran ile asla bir tip üniteyle oyunu kazanamazsınız. yani 8374 tane marine yapıp düşmana salarsanız marineleriniz mefta olurlar. Marine'lerinizin yanına medic ve firebat gibi adamlar da verirsiniz ortalığı dağıtırınız. (büyük ihtimalle). Terranın en büyük avantajı siege tanktır. Siege tank ile canonları, bunkerleri ve sunkenleri rahatça dağıtırınız.

“Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımdan meselesidir”

Yer: Kamer

Zaman: Her zaman veya herhangi bir zaman.

Oyuncular: M. Emin GÜR (esas adam), Polat YARIŞÇI (yardımcı adam), Engin SÜZEN (adam değil).

Not: Kişiler ve olay tamamen gerçektir. Ciddiye alınması rica olunur.

ES: Emin nasıl olacak hocam?

PY: Olmayacak olm, olmayacak.

ES: Bak atladı hemen karamsar köpek. Sana mı sorduk olm!

PY: Bak kafamı görüyor musun Engin. Saçlarım döküldü bu dergi için. Sırtım belim tutmuyor olm.

MEG: Beni de karım boşayacak.

ES: Almıyorlar dii mi yine de dergiyil!

MEG: Almıyorlar.

PY: Ne istediklerini bir anlayabilsem.

ES: 5 CD verelim o zaman ama CD'ler boş olsun. Hatta çizik de olsun. Kayıt da yapılamasın.

MEG: Bence satışta rekor kırarız.

PY: Bence de. Sadece CD adı için alırlar olm.

ES: Peki saçma değil mi?

PY: Saçma da, baştan beri saçma olmayan birşey yok ki.

ES: Külliyan yani!

PY: Evet hocam o dediğinden. ehehe

MEG: Çok konuşmayın da iş yapın.

ES: Heves mi kaldı ki olm.

MEG: Vallahi doğru söylüyorsun

PY: Şimdi hocam almıyorlar dii mi bu dergiyil!

Hep bir ağızdan: Eeeeeeeet.

Böyle süreer gider.

[Tek bir kelime youm yok]

En-genius, nassı uydu dimi? Hehe

Umarım iyisindir. Ben uykusuzluktan ve bilgisayarla

bütünleşmekten doğan hazla sana bişiler yazıcam.. O kadar çok şey var ki sorulacak kısa tutmaya çalışacağam. Sayfa sayılarınız artsa iyi olur [bizim için biraz daha kasarsınız o kadar]. Zebani'ye de dediğim gibi bence çok iyi gidiyorsunuz. Neyse sorulara geçelim mi hemen?

SEZARIN ENGİN

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com



Hayır ;)

Zaten ilk sorum da Internet hakkında. Neyse geçelim di mi artık sorulara...

1- En başta "kurtarıcı" kablo net...

Şimdi tüm Türkiye'ye yayıldı diyelim. Bir yavaşlama, bant genişliğinde sıkışma/ezilme durumları olacak mı? Yani sabit+hızlı bi şekilde mi online kalabileceğiz 24 saat?

2- Kaldık diyelim peki hız nasıl olacak. Yani 10 Mbits/sn 10mil./8=1250.000 kb/sn yapıyor. Ama okuduklarımda 64/16 Kb/sn.. Vallahi kafam karıştı biraz anlatsana.

3- Peki IP olayı statik filan mı olacak? Hepsisi oldu diyelim. Eğer sabit ücret alacaklarsa benim bilgisayar ayda 720 saat boyunca açık kalmaya dayanabilecek mi? Ya peki Harddisk? O

kadar hızlı downloadla ben tüm dünyayı indiririm bilgisayara. Ya da bandwidth yüksek olursa Ip'yide statik verdi, bi FTP Server kurabilmem için engel kalmıyor o zaman. Bunların hepsi mümkün mü?

4- Muder'e sorsan da, şimdi diyelim yaptık bööle bişi. Sonra bi site kurarken asıl servera [Xoom, Cybercities, cart curt] o kadar upload için kasacağıma kendim küçük bi server kurarım. Peki bu teoride tamam ama ahlaksal olarak da kabul edilebilir mi?

5- Superoffline sağolsun artık nete bağlanırken amma eziyet çekiyorum. Ya Netone nasıl? Bakıyorum da çoğunuz ondan bağlanıyorsunuz.

6- Işınlanma [hani Startrek'teki gibi] ile data transferi mümkünmü? Hehe ne biçim soru bu?

7- Açılalım biraz. Neler dinlersin? Star Wars sever misin? Bilgisayarının özellikleri filan.

8- Sence geçen yüzyılın icadı ne? Bence mp3...

Hadi Enginciim ben gidim. Hardware köşesi çok iyi oluyor ama asıl Internet tech. üzerine yazıların iyi, artık ben gideyim daha sırada bayağı mail var yazılacak neyse, kolay gelsin sizlere, May the Force be With you..

Jedi-Lord

Sevgili Jedi-Lord (olmadı bu hitap amal); Yeri gelmişken hemen söyleyeyim; bundan sonra isim olmayan mail veya mektupları yayınlamayacağım. Bu son olsun hatta bu son olsun. İyi dileklerin için teşekkür ediyor ve hemen cevaplara geçiyorum:

1- Bu konuda şimdiden ne söylesek boş. KabloNet yetkilileri böyle bir sıkı+manın olmayacağını söylüyorlar. Güvenilirliğine kefil değilim. Basit bir mantıkla bütün ISP'lerin söylediği pembe yalanlar türevi söz yumakları olma ihtimali söz konusu bu sözlerin. Sabit bir şekilde online kalabileceğimiz kesin ama sabit hızla kalabileceğimiz -bence- kesin değil.

2- KabloNet aboneliğinde şu anda (yazı hazırlanırken) tek bir seçenek var; 64 Kb data in / 16 Kb data out. Bu hız şu anda telefon hatları ile erişebileceğimiz hızın üzerinde (şu anda telefon hattı ile ulaşabileceğimiz max. hızın 56 Kb olduğunu düşünürsek).

3- IP sürekli değişecek (hatta değişiyor da). IP'nin değişmesindeki amaç ise sistemi kötü niyetli kullanıcılardan (senin gibi düşünen :) korumak. Yani bir ftp server kurmak pek de mümkün değil.

4- Ahlaksal olarak kabul edilemez olmakla beraber teoride de (bkz. cevap 3) kabul edilemez.

5- NetOne hakkında çok fazla bilgim olmamakla beraber (çoğunuz dediğin iki kişi) Superonline'in şu anda iyi ISP'ler arasında olduğu bir gerçek. Ben mümkün mertebe Superonline kullanıyorum (kötünün iyisi).

6- Şu anki teknoloji ile mümkün olmamakla beraber yarın bir gün böyle bir şey yaparlarsa çok fazla şaşırmayacağım gerçeği değişmeyen gerçeklerim arasında!

7- The Cure dinlerim. Özellikle onları dinlerim. Severim. Çok severim. Dinlemem bitince tekrar dinlerim. Geriye kalan zamanlarımda DM, Violent Femmes, Talking Heads dinlerim. Müzik ruhun gıdasıdır diyerek herşeyi dinleyenlere de gıcık olurum (pardon!). StarWars'u sevmem. Seveni severim veya sevmem (muallakta kaldım da!). Bilgisayarım; Celeron 466, 128 MB RAM, 48X LG, 15 GB Quantum HDD, 17" monitor, 16 MB Ati Rage ekran kartı vs.

8- Rahat ve huzuru sağlayacak bir alet yapılırsa bence yüzyılın değil, bin yılın icadı olacak.

Sevgili Search Engin;

Ben yaklaşık 6 senedir bilgisayar kullanıcısıyım. Bu güne kadar karşılaştığım hemen hemen her sorunun çözümünü kendim bulmaya çalıştım. Bir kısmında başarılı oldum. Bir kısmında da başarısız oldum. Bu başarısızlıklarından birkaçını aşağıda bulacaksın. Çözüm bulursan sevinirim.

1- Son zamanlarda bilgisayarım birtakım geçersiz işlemler yürütüp kapanmaya başladı. Bu sorunlar bir süre çalıştıktan sonra oluyor. Neden oluyor?

2- HP marka renkli bir yazıcı var. 6 ay önce almıştım. Son zamanlarda o da

ederler. Diyelim yeşil lazım oldu, printer karıştırıyor sarı ile cyan'ı (a kind of mavi), al sana yeşil. Eğer senin yazıcından yeşil yerine mavi renk çıkıyorsa, kartuşundaki sarı renk bitmiş demektir.

3- Bunların sebebi de refresh rate'in (tazeleme oranı) düşük olmasıdır. Bunu düzeltmek için ekran özelliklerine girip tazeleme oranını değiştirmen (yüksetmen) gerekiyor.

Dear Search Engin:

Bendeniz uzun süredir [yaklaşık üç yıl] Gameshow takipçisi ve fanatığıyım. Bilgisayarım olmadığı halde Gameshow'u seven sayan, yazarların içtenliğini, sıcaklığını ve samimiyetini olağanüstü derecede takdir eden, GS kapanınca; ağlayan, uluyan, dünyası yıkılan, GS açılınca sevinçten kıcı tavana vuran bir zatı muhterem olarak uzun süre mail atamadım (bilgisayarım olmadığından). Ve gördüğün gibi bende aleme adımımı atmış bulunmaktayım (ne biçim cümle bu?). Ve dedim ki, acemi çaylak sorularıyla şu Engin'in başını ağrıttayım, dünyasını karartayım.

Netekim kararlıyım, BAŞARACAM. Sorular:

No1: Bilgisayarımda bir şifre var (bilgisarıcıya goydurtmuştum). Fakat öğrenmemesi gereken kişiler şifremi öğrendiler. Şifreyi nasıl değiştirecem?

No2: Yukarıda bahsettiğim kişiler ben evde yokken bilgisayarımı epeyce kurcalamışlar. Gazetelerin verdiği ansiklopedik CD'lerden falan çalıştırmışlar. Ve şu anda bilgisayarım sessiz çalışıyor. Masaüstünde bir kısayol var ve bütün ses dosyaları bunun içinde (CD sesi, midi falan). Ben şimdi n'apacam bi yardım lütfen.

No3: Harddisk nasıl formatlanır? (acemiyim demiştin) MUSTAINE

Sevgili Mustaine (bak bu da çok saçma oldu, isimsiz gelen mail ve mektupları yayınlamamaya kesin karar verdim şu an); Gameshow alma

Son zamanlarda bilgisayarım bir takım geçersiz işlemler yürütüp kapanmaya başladı

saçma sapan mesajlar



Search Engin'in seçimi. Hem de 1000\$'a...

-Intel Celeron 466 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-52X Goldstar CDRom
-SB Live Ses Kartı
-13.1 GB Quantum HDD
-15" Dıgital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem
Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

sapıttı. Benim ekranda yeşil gördüğüm renkler inadına mavi çıkıyor. Sadece yeşillerde değil başka renklerde de aynı sorunlar oluyor. Neden? Mavi çimen mi olur?

3- TNT chipsetli bir ekran kartım var. Geçen gün bir oyunun zoru ile Driver'larını update ettim. Şimdi ekranda belli belirsiz bir titreme var. Neden oluyor? Olmaması sağlanamaz mı? Benim günahım ne?

Erdem İŞİK

Sevgili Erdem;
Sizin sorunlarınıza çözüm bulmak benim görevim (ay ne dedim ben!). Buyrunuz sorunuz, ben de çözüm bulayım. Hatta hemen susayım.

1- Bu sorunun sebebi büyük bir ihtimalle işlemcinin aşırı ısınmasıdır. Buna neden olan şey ise işlemcinin üzerindeki fanın artık çalışmaz olması olabilir. Bunu anlayabilmek için kasayı açıp fanı kontrol etmen gerekiyor.

2- İstersen öncelikle renkli inkjet yazıcıların çalışma ve renk üretme prensibine bir değinelim. Renkli yazıcılar 3 ana rengi (Cyan, Magenta ve Yellow) birbirine karıştırmak sureti ile renk elde

konusundaki kararlılığının devam etmesi dileği ile cevaplara bakalım.

1- Bilgisayarının şifresini bios setup'tan değiştirebilirsin. Bunun için bilgisayarın açılırken mesaj çıkınca (press del to enter setup) del tuşuna basman gerekiyor.

2- Kısayol dediğin sanırım klasör. Bilgisayarım (My Computer) ikonuna sağ tuşa tıklayıp çıkan menüden özellikleri (properties) seçiyorsun. Aygıt yöneticisi (device manager) kısmına girip, ses kartı ile ilgili şeyleri kaldırıyorsun. Bilgisayarını tekrar açtığında senden ses kartı ile ilgili disketleri isteyince de o söylediğin klasörü gösterip sürücülerini yüklemen gerekiyor.

3- "format (sürücü ismi):" yazarak formatlayabilirsin. Örneğin "format c:" yazarsan c sürücüsünü formatlar. Ayrıntılı bilgi için "format?" yazabilirsin.

Sıkılsa da içim, üzülsün de... Bırak hepsini, kırlsam bükülsem de... Bin yerimden yaralansam yine de bilmezsiniz... Çünkü güler yüzüm. Hep gülecek. Bu gün benim doğum günüm. Mutlu yıllar banaaaaa, mutlu yıllar banaaaaa...

Dünya üzerinde hayatla ilgili işittiğim sözlerden en sağlam ve bana en yakını Platon'a aittir, ne Nietzsche'ye ne de Gothe'ye. 'Çok fazla değişken var.'

17 hemen geçsin istersin. 25'inde sorumluluklar arttığına, fazlaca geldiğinde hayat üstüne 17 olmak istersin yeniden. 35 oldu mu yarladığını düşünürsün yolu, devamı için güç toplamaya kalkarsın ve ne yazık ki bacaklarının eskisi kadar güçlü olmadığını anlarsın. 40'ında kelliik başlar, amca olursun. 50 de yaşlılık, şanslıysan 70'i de görürsün...

Bu geçmişe döndüğün geleceğindir.

Bunun sorun olmadığı bir tek yer vardır.

21'inde, geleceği düşünmekle, planlamakla, topluma ayak uydurmaya çalışmakla ve bütün bu "diğer" şeylerle geçecek hayatım diye düşünürsün, korkarsın. 31'inde, herşeye rağmen sanırım ya da korkarım "güzel bir şekil yaptık kendimize ama dur bakalım 41'i planlayacak gücüm kalmış mı" dersin. Yıl / hayat paritesi 41'i gösterdiğinde şimdiye dek gerçekleştiremediklerine üzülürsün, kaybettiklerin, kazandıkların, aldıkların verdiklerin, kendince... 51'inde köşene çekilirsin, zayıflamış, yenilmiş değil ama eğilmiş biraz daha hayat karşısında. 61'inde senin çevrende dönmediğini dünyanın çoktan anlamış olarak, "hala" ve yine de ne kadar da gizemli olduğuna şaşımak durumunda olduğunu telkin edersin kendi kendine, şanslıysan 71'i de görürsün...

Bu geleceğinde geçmişini görmendir.

Bunun sorun olmadığı bir tek yer vardır.

Bütün bunların sorun olmadığı, bir tek kişi;

bir tek zaman ve bir tek yer vardır.

İnan ya da inanma,

hemen şimdi ve "şimdi"nin en saf haliyle;

oradasın.

Işıkları kıs. Müziği, geçmişi, geleceği, başkalarını, bulunduğun zamandan ilerisini ve gerisini de... Kendini aç ve dinle. Hiç kimsenin dinlemediği kadar. Hiç kimsenin anlayamayacağı kadar yüksek sesle, kendine, kendini anlat. Hiç kimseye duyuramayacağın kadar içinden gelen kendi sesine...

Hemen şimdi ve "şimdi"nin en saf haliyle;

bulduğun yere,

bir kez daha,

101'e,

hoşgeldin.

WomenGamers.com

"Kızlar oyun oynamaz" diye bir şey vardı. Klan kurup beni yediler. Eeevet yanlış değil, gözümün önünde hem yendiler hem de ipek elbiselerime rugan ayakkabılarıma kadar yediler. İnanmadım gözlerime. Amazon gibi böyle aaa, ne kötü bi kabustu. Hemen uyanıp Formula 1 2000'i (bunu da böyle söyleyince "Formula günü Ocak 2000" dermiş gibi oluyor ama yok o değil, arabalı motorlu olan bu) her neyse, bir nebze, olmadı tabii, aç parantezi öyle, uzun yaz için doludur, kapa sonra unut ne anlattığını parantezden önce. Saygısız bunak Muder, Muuuder Muuuder...



<http://www.womengamers.com/>



<http://www.alpha1.com>

MUDER
muder@gsmnet.com

(Alala, ne biçim hakaret ettim kendime ya) Ha onu diyordum, baktım neler oynuyormuş bayanlar diye. Site falan yapmışlar bayağı, internet olayında biz de varız gibisinden. Buyrunuz hanımım dedim, ne atarız, ben eskisi gibi oyun oynamıyorum, Age Of aysa her zaman varım ama, maksat ordularımız dümdüz ovalarda tanışsın, yüksek yaylalarda koklaşsın. Aaa demesin mi yok biz Xena oynuyoruz, gel istersen katil bize, çok güzel savaşı prenses. Xena bize ters dedim. Hatta hatta ha ha dedim güldüm. Xena şimdi kapıdan girse, bende oynarım onunla (solitaire), o başka ama sen şimdi Age of'da imperial'a kaç dakikada geçiyorsun onu söyle demeye kalmadan bir kez daha uyanmayayım mı. İnanmadım gözlerime. Bir rüyadan iki kez uyanıyordum ve Xena yanibaşımda kılıcını sallıyordu. Ürktüm ama bir daha uyanmayayım yeter deyip bitirdim o paragrafı

kendi içinde, aldım elektriğini. Xena da, "PC oyuncu'ların %43'ü bayan sen hala uyu" dedi ben de açım de Solitaire oyna dedim, uyanmadım. İnat ettim kendi içimde... Mulder, X-Files'dan Mulder Goblinler yesin seni...

<http://www.womengamers.com/>

Alpha1

Ne diyordum en son, ha evet, Formula 1 2000... Hayatımda çok oyunlar oynadım (Solitaire bile) ama böyleleri gerçeğe yakın bir araba yarışını (solitaire de gerçeğe yakındı, yalan olmasın ama o araba yarışı değil) ilk kez oynama fırsatım oldu (yalan olmasın). Formula'yla ilgilenen herkese mutlaka tavsiye ediyorum. Barikello, Şumakher, Hakinen, 200 milin üstünde takla atma imkanı, 11 değişik araba modeli, dinamik tekerlek izleri falan (niyeyse) derken, EA Sports yine yapmış yapacağını. Bu arada farkındaysanız bu

oyunu ben açıklamadım (yalan olmasın). Niye açıklamadım, keşke açıklasaydım canım nasılı çekti şimdi.

<http://www.alpha1.com>

Formula1.8k

Etkin İrmaklı'dan Flaşı (özellikle ses-efekt / müzik kullanımı ve seçimi çok iyi) çok güzel bir Formula 1 sitesi...

<http://formula1.8k.com/>

Dark'in Hardware Sayfaları

Donanım konusunda Türkiye'nin en iyi, en sık güncellenen, en geniş içeriğe sahip ve en güvenilir sitelerinden biri.

<http://www.darkhardware.com/>

BedavaMaster

Kendi sitenizi yapmak istiyorsanız ya da hali hazırda sitenizi geliştirmek amacındaysanız,

en iyi ve en sıkı Türkçe kaynak sitelerden biri BedavaMaster. Webmaster kaynakları yanı sıra, herkes için, MP3 linkleri, sohbet, oyun ve daha bir çok konuda görülmeye değer bölümleri olan siteyi, web'de para kazanmakla ilgileniyorsanız da mutlaka ziyaret etmelisiniz. <http://www.bedavamaster.com/>

Game Planet

Oyun tanıtımları, hileler, tam çözümler, strateji guide'i ve samimi köşeleriyle, Mert Türkoğlu ve dostlarından, amatör ruhu çok güzel yansıtan bir çalışma... <http://www.game-planet.8m.com/>

Coyistik.Org

"Evrenin tek kıvrışıklı online oyun dergisi", Coyistik'i hazırlayan sekiz kişilik ekip kaptanı (halay ve ekip başı, tey tey mendiller havaya gibi oldu) Creeper, "Amatör ruhla yaptığımız bu işi sonuna kadar devam ettirmeyi düşünüyoruz. Ne kadar az okurumuz olsa da." diyor... Evet dünyanın en büyük online oyun dergisi değil ama kesinlikle ziyarete değer... <http://www.coyistik.org/>

ERG

Edebiyat, eğitim, eğlence, oyun, program, müzik hatta photoshop tekniklerine dek içerik dolu bir site "ERG". Gelişen sitelerde de dereceye girmiş bu sitede aradığınız bir şeyler mutlaka vardır... <http://ergkowboy.cjb.net>

Kısa incelemem sonucunda, genelde aldığı eleştiriler olumlu yönde olsa da, IExplorer'la arasındaki farkın surf konusunda, pek çok webmaster'ın sitesini çoğunluğa, yani IExplorer kullanıcılarına göre dizayn etmesi sonucu, daha da açıldığını görebildim. Yine de parlak gümüşü renkleri, kadim günleri şöyle bir hatırlatması ve sidebar'ı için, bakılmaya değer... Karar sizin... (Ortalama boyutu 8MB ve Opera'ya yakın şekilde 'az' kullanıyor kaynakları) <http://www.netscape.com/download/>

Metallica Vs Napster

MP3 paylaşım ve indirim programı Napster'ı dava eden ilk müzik grubu Metallica oldu... Lars, "Sanatımızın ticari bir eşyaymış gibi satıldığını bilmek beni hasta ediyor." Demiş... Napster hakkında daha detaylı bilgi için: <http://www.napster.com>

Metallica içinse tavsiyem: <http://www.elektra.com/retro/metallica/index.html> (Official Site)

Kerem "KaReeM"Barlak, Cem Gemici, Emre Emir İsmail, HeLLiUm [known as Tutku Tuzlu-the man can fly...], Murat Önem, Gökçe Özlü, Berkan Mehmet, Evren Bal, dayRaZoR, Hazar A., Osman 'Osmanabi' Tataroğlu'na maileri için çok teşekkür ederim. Unuttuğum birileri varsa onlardan da özür dilerim ancak mailerimize en kısa zamanda yanıt

Kral'sam o benim süslü tacım, şövalyeysem o benim parlak zırhım ve Don Kişot'sam, o benim yeldeğirmenlerine salladığım mızrağım... ve bakınız bu sonucusu hepimizi şaşırtacak, eğer benim dört ayaklı, güzel gözlü uzun kulaklı bir hayvan olduğumu düşünürsek, o benim uzun kulaklarım: Das |MUDÉR.COM| — <http://www.muder.com> (Muder'sem, resmi sitem – yalan olmasın)

Tanıtılmasını istediğiniz, kaliteli bir siteniz varsa ya da gittiğiniz internet cafe'de Half-Life, Age of, Solitaire oynayan birine gıcık olduysanız bana yazın. Çocuğu iyice tarif edin, mümkünse oturduğu yeri aşağı yukarı öğrenip maile "attach" edin. Onu evire çevire yeneceğim! Hayata attach edildiğine pişman edeceğim.

Ve evet gerekirse sizi de yenerim!

101@muder.com (yerseniz)

Atılan her maili tamamen yalnızken, siz ve benim aramda kimseler yokken okumaya, her zaman yanıtlayamasam da sonsuza dek kalbimde saklamaya sizden bir yenisi gelene dek yolunu gözlemeye and içerim (yalan olmasın).

Şimdi, dünyanın dönüşünü, bir, iki, gökyüzünden "karınca kadar" gözükken milyarlara insanı, konuşulan dilleri, aynı anda konuşan milyarlara insanı, müziği, radyoları, uçan kuşları, öten kuşları, kendi kendine konuşan milyarlara insanı, uyuyan insanları, horlayanları, uyanık olup herhangi bir şeyden heyecan duyanları, bir başka

"xCD+n" değerinde hayat verildi. Yine... Çalıştırabildiniz mi?



<http://www.darkhardware.com>



<http://ergkowboy.cjb.net>



<http://www.trgamer.com>

TRGamer.com

Superonline'ın da içerik ortağı olduğu site, çok sık güncellenmesi, geniş içeriği ve yüksek hızıyla, kesinlikle "her gün" ziyarete değer... <http://www.trgamer.com/>

NETSCAPE 6!

Netscape, "Communicator" isminden ve özelliklerinden vazgeçip üstün bir sıçramayla sadece ve bütünüyle "Netscape" kimliğinde, 6 (beta - preview) version'unu çıkardı (5 vardı o ne oldu dersiniz, kedi yedi dağa kaçtı ve IExplorer'in 5.5'unun çoktan çıktığını düşünürseniz, bu atığa mecbur kaldığını ve bu arada Microsoft davasının sonuçlanmasını beklediğini ve sonuçlanır sonuçlanmaz ah, durduramıyorum kendimi, şimdi her şeyi açıklayacağım, önce dinozorlar vardı, sonra... eee, yer dar, sus Muder, bunak Muder, Karen Mulder)

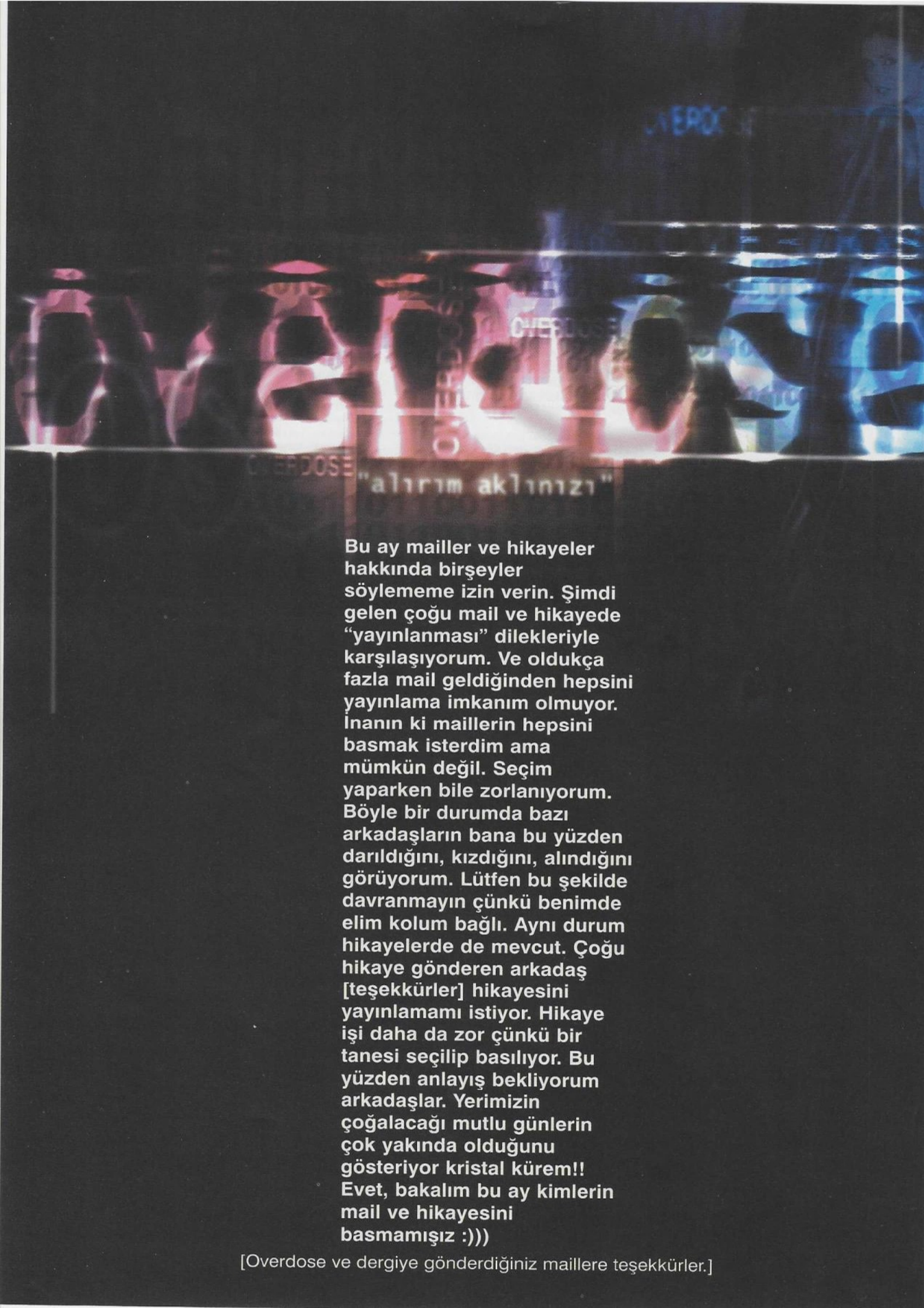
vereceğim. Burada yer veremediğim için bir kez daha özür diliyorum... Bu köşe 4 sayfa olanda... Bir olsa uçuracağım ama ("uçuracağım", deyim, alternatif / kahvede geçeni; "ödüreceğim"), böyle banyoda maratona hazırlanmak gibi, nasıl zor yürütmek... (o da nasıl bir benzetme olduysa artık)... Serdar Aldanmazlar sana neredesin dedim, yerde ararken Ortadünya mail listesinde buldum, mail atmıyorsunuz demişsin, atamıyorum diyorum, "tash" attach edicem salıcam şimdi o olacak, sinirliyim bu ay (yalan). Aragorn'um sen de çabuk dön, aylardır mütamadıyla "aragszki strikes back.." mesajları alıyorum ama hepsi şöyle bitiyor: "cuma gunu inSala daha ayrıntılı bi maile anlaticam herşeyi"

Ne iş? ;o)

şeyden zevk alanları, uyanık olmayıp uykusunda yürüyenleri, birazdan uyuyacak olanları, matematik anlatan öğretmeni, Afrika'nın herhangi "filii" bir yerinde filden kaçan insanı, Houston'da o bilgisayarın başında oturanı, NASA'da çalışanı, okyanusun derinliklerini araştıranı, yolu kazandı, otobüsten ineni, arabasına binmekte olanı, aynı anda gece, gündüz, kış ve yaz olan dünyayı, fok balıklarını, kutupdaki pengueni, hızlandır. Hızlandır. Hızlandır hepsini. Ruhunda hisset... Ve şimdi de uzayı düşün. İçinde dönen dünyayı. Bilebildiğin kadarını... Bilebildiğin kadarının bilebildiğin kadarını. Her şey birden ve yeniden yaşayabildiğinde, kendine döndüğünde, diğerlerine göre geçmiş olan o birkaç dakika sonrasında, ki ayrı ayrı ve bağımsız şekilde, rölatif olarak geçmesini rağmen hepsinin hemen hemen aynı şekilde isimlendirdikleri, "birkaç dakika" deyim geçtikleri zaman dilimi sonrasında, evrenin herhangi bir noktasında herhangi bir dünyadaki, herhangi bir ülkede, herhangi bir derginin, herhangi bir köşesini okumuş ve bitirmiş olacaksınız.

Bir farkla...

Bu, 101'di.



Bu ay mailler ve hikayeler hakkında birşeyler söylememe izin verin. Şimdi gelen çoğu mail ve hikayede "yayınlanması" dilekleriyle karşılaşıyorum. Ve oldukça fazla mail geldiğinden hepsini yayınlama imkanım olmuyor. İnanın ki maillerin hepsini basmak isterdim ama mümkün değil. Seçim yaparken bile zorlanıyorum. Böyle bir durumda bazı arkadaşların bana bu yüzden darıldığını, kızdığını, alındığını görüyorum. Lütfen bu şekilde davranmayın çünkü benimde elim kolum bağlı. Aynı durum hikayelerde de mevcut. Çoğu hikaye gönderen arkadaş [teşekkürler] hikayesini yayınlamamı istiyor. Hikaye işi daha da zor çünkü bir tanesi seçilip basılıyor. Bu yüzden anlayış bekliyorum arkadaşlar. Yerimizin çoğalacağı mutlu günlerin çok yakında olduğunu gösteriyor kristal kürem!! Evet, bakalım bu ay kimlerin mail ve hikayesini basmamışız :)))

[Overdose ve dergiye gönderdiğiniz maillere teşekkürler.]

AYBAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap

Dönüşüm Hastanesi - Stanislaw Lem

STANISLAW
LEM

DÖNÜŞÜM HASTANESİ

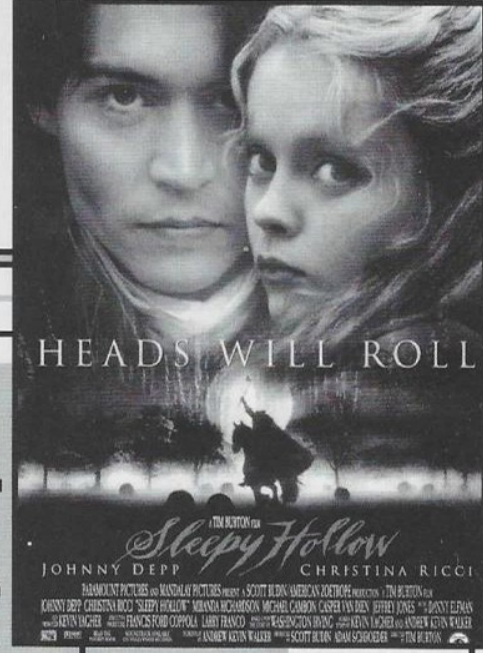


Ustaların ustası Stanislaw Lem'den bir kitap daha çıktı sonunda [iletişim yayınevinden umudu kesmişim!]. Stanislaw Lem'in ilk kitabı olan dönüşüm hastanesi bilim kurgu değil. Aksine otobiyografik öğeleri öne çıkan bir roman. Polonyanın işgal edildiği sırada arkadaşının önerisine uyarak bir akıl hastanesinde işe başlayan Stefan adlı genç bir doktorun, burda yaşadığı tuhaflıkları karamsar düşünceler eşliğinde anlatıyor Lem. Hastanede ki karakterlerin yaşayışları ve davranışları ile tıp etiğini neşter altına yatırıyor. Hastanede ki hemen hemen herkesin kendilerini dışardaki katliamdan soyutladığı bir ortam da genç doktorun içinden çıkılmaz felsefi sorunlarına da tanık oluyoruz. Mükemmel tasvirler, sürükleyici bir konu ve nefis bir roman. Alınız.

sinema

Sleepy Hollow

Tim Burton denilince ben de akan sular durur. Her filmine kesinlikle saygı duruşuyla yaklaşırım. Sinemada ki sanatsal anlayışına, hayal gücüne ve bunları nefis bir atmosferle birleştirip beyaz perdeye yansıtmasına hep hayran olmuşumdur. Beetle Juice'u bilmeyen yoktur. Mars Attacks Tim Burton'ın zirve filmidir [çizgi roman ve trash bilim kurgu kültürü olmayan insanların acı eleştirilerine maruz kalmıştır film malesef]. Bu kez fantastik ve yer yer grotesk olan ama mizah ile çok güzel uyum sağlayan bir film yapmış Burton. Sleepy Hollow kasabasında meydana gelen garip cinayetler'in (kaybolan kesik kafalar) sırrına tanık oluyoruz. Her zamanki gibi mükemmel görüntüler, ışık, çekimler ve oyunculuklar. Kesinlikle gidin.



oyun

MAJESTY

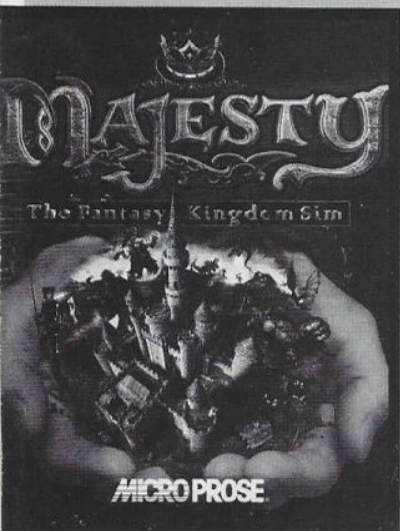
Bu ay zamanımın çoğunu Majesty'i oynayarak harcadım [bu yüzden dergi yapmadığımı nerden çıkardınız :)). Çok beğendim Majesty'i. Değişik bir RTS olmasıyla zaten yeterince ilgimi çekti. Yazı da belirttim ama burda da söyleyeyim: Olayların üzerinde direk kontrolünüzün az olması oyunu ilgi çekici kılıyor. Karar veriyor, yapıyorsunuz ve sonuçlarını görüyorsunuz. Öyle yap, tut, saldırtı tipinde değil. Fakat single player oyunu değil. Kesinlikle MultiPlayer oynanırsa zevkli oluyor. Oynayın...



müzik

Therion - Degial

Therion metal müzik dünyasında kendine sağlam yer edinmiş bir grup. Klasik müzik ile Metal müziği başarıyla birleştirmeleri ile ünlüler. Özellikle "Theli" ve "Vovin" albümleri gerçek bir sanat şaheseridirler [MEG bile severek dinliyor bu albümleri]. Geçen yıl çıkardıkları vasat "Growning Of Atlantis" albümlerinin üstünden pek bir zaman geçmeden bu albümü çıkardılar. Klasik müziğe daha fazla yüklenmiş olmalarını anlayamadım açıkçası çünkü Theli'de ki uyum ve karışım mükemmeldi [inanılmaz bir albüm, mutlaka edinmelisiniz]. Fakat Therion da bir düşünüş olduğu inkar edilemez. Sanki parçaları zorla yapmışlar gibi geldi bana. Genelde kısa ve etkisiz. Çalıyorlar ve bitiyor. Orkestra da onlara ayak uyduruyor. Parçaların düzenlenişinde biraz acelecilik hemen kulağa çarpıyor. Halbuki bu iki türü birleştirmek titiz bir çalışma ister. Therion ise nedense bir an önce bitirip albümün çıkmasını istemiş gibi. Dinleyin ama pek fazla birşey beklemeyin [Theli'yi mutlaka alın]...



mektup mektup mektup mektup mektup

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

bahçesi gibi olduğuna(belki çok ağır bir benzetme)inanmaya başladım. Burada senin yardımına ihtiyacım var benden daha büyük biri olarak senin görüşlerini bilmek isterim.Sana mektup yazan bir çocuğun sorusunu okumam işin tuzu biberi oldu. Soru:Ölünce sana gelen melek iki şans veriyor dünyaya geri dönmek ister misin, ya da cennete mi gitmek istersin?.Senin cevabını biliyorum bence cennete gitmek isterdim.Çünkü tanımaya asla fırsat bulamadığım birçok insan orda Polat, hayatı yaşamamın tek sebebi bir gün son günümün geleceğini bilmem. Senin cevabında sevdiğim müziği tekrar dinlemek ve (bence en önemlisi) arkadaşlarımı tekrar görebilmem demiştin. Arkadaşlar, bunu düşündüm ve içinden çıkamadığım soru bu. Ben de arkadaşlarımı

Can alıcı kısım iste en can alıcı kısım BASLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

Sims aldım oynuyorum

ilk iki gün güzel geçti sonra yaptığım herşey tekdüze gelmeye başladı,işe git,gel,yat,kalk,karınla ve çocuğunla ilgilen vs vs vs....ve sıkıldım.Şimdi bundan sonra yazacaklarım ucuz felsefe yapmak için değil (ki okuduğum bir iki kitapla bunu zaten yapamam. Bu sadece beyin cimnastiği Polat(abi)), sadece içinden çıkamadığım düşünceler. Felsefeye ilgi duymaya başladığımdan beri çevremde oluşan olayları daha detaylı ve denetleyici bir gözle bakmaya başladım çünkü bu olayların bir parçasıda benim.19 yaşıma daha yeni girdim ve hayatımın 9 senesinin çok çabuk geçtiğinin farkına vardım, günlerim hep aynı geçiyor, içinde yaşadığım dünyada aynı simslerden hiçbir farkım yok sadece bana ayrılan zamanla bu dünyada yer kaplıyorum gibi geliyor.Geçenlerde bir filmde iki arkadaş felsefi potansiyellerini geliştirmek için yola çıkıyorlardı (belki sende izlemiştir), biri sonunda pes edip eline aldığı cipsi örnek göstererek "ben bu cipsi yediğimde bundan tat almasını biliyorum ve hissediyorum ama sen bunun içindeki protein ve vitaminleri düşünerek yiyorsun" diyerek hayat görüşleri arasındaki farkı anlatıyordu.Bense o cipsi sadece hayatta kalabilmek için yiyordum. İnsanlara daha ön yargısız bakıyorum, konuşurken yüzlerine değil ruhlarına bakmaya çalışıyorum çünkü vücutları onların sadece kılıfları.Ruhları dedim aynaya baktığımda kendimi göremiyorum Polat. Düşündüğüm ve kendi kendimi sorguladığım zaman kendimi daha iyi tanıyorum. Kısaca hayatın sadece yapay bir hayvanat

görmek için geri dönebilirim ya ailem ya arkadaşlarım, arkadaşlarımı seçmem demek hayatta bazı şeylerden zevk alabildiğimi gösteriyor ama onların eninde sonunda gelecekleri yer bize meleğin teklif ettiği yer değilmi? Daha kendi sorularım arasında çelişkiye düşüyorsa ne yapacağıma nasıl karar vereceğim?Bilmiyorum Polat bugünlerde buna çok kafa yordum uzun lafın kısası,hayatın çok yapay olduğuna inanmaya başladım,madem bu dünyada gelip geçiciğim etrafıma neden faydalı olmayayım veya olayım?Seçimim olmaktan yana ama.Açıkçası söylemek istediklerimi tam olarak yazabildiğime inanmıyorum burdan sanki hayattan bezmiş biri gibi görünüyorum(hayattan bezecek kadar yaşamadım daha ve daha hayatı öğrenecek kadarda yaşamadım bunun farkındayım) ama tam tersi ben yaşadığım hayata saygı duymuyorum o kadar. Bu şimdiki düşüncem doğru veya yanlış üzerinde düşündükçe ve çelişkiye düştükçe fikrimin değişeceğinden ve beni daha fazla kafa yormaya iteceğinde biliyorum.Evet Polat efendi bu felsefe içine bizi iten sensin(en azından ben senin sayende felsefe okumaya başladım) ve sana bu konuda hem büyüğüm olarak hemde düşüncelerin olarak saygı duyuyorum nerde yanlışım var? Eleştirilerin neler? Bir arkadaşımın bana söylediği gibi ben kendimi küçümsüyormuyum açıkcası bu bana çok ağır bir küfür gibi geldi.

"Niçin bu nedensiz yaratılış/ yok olacaksa birgün her yaratılmış" - Mephisto
"Bir frag için ruhumu bile satarım" -Nurettin "Focus" Tan (yok biraz abartım galiba)



Zeb: İşte Felsefeye bulaşmanın bu tip riskleri var. Sürekli hayat ve bir dolu kavram hakkında birşeyler söyler ve çekilir kenara. Kişinin varoluş boşluğunu derinleştirir, bazılarını iter o derin boşluğa umursamaksızın. İçindeki suskun kalan sesi uyandırır, çılgık attığını duymaksızın. Gözlerini açar asla doğası bilinmeyen gerçekliğe, kör olmaya aldırmaksızın. Nurettin keşke sana birşeyler söyleyebilsem. Ben doğru veya yanlış bir kriter değilim hayatın yapay olduğunu söylemek için. Ne tanımaya fırsat bulmadığım bir çok insan için bir cennetim ne de bana cennet teklifinde bulunacak bir meleğim var. Sadece son gününün gelmesini bekleyen birisinin bunu amaç edinmesini anlamıyorum. Bu bir yanlış Nurettin. Sadece hissettiklerine tek anlamı kendin vereceksin bunu söyleyebilirim. Benimde çok sıkıldığım oldu yaşamdan, çevremden ve birçok şeyden. Muder'le Ankara da sabah kahvaltısı yerken "çok fazla değişken var" demiştik (o da belirtti bunu yazısında, o günü net hatırlıyorum). Başka hiçbir şey söyleyememiştik. Benden daha fazla birşeyler söylememi bekler gibiydi ve benim ona sunduğum sadece sessizlikti. Tek düşündüğüm poğaça ve çaydı. İşte bu kadar. Hepimiz milyarlarca yıldır bıkıp usanmadan devam eden diyalektiğin parçalarıyız. Önünde 2 seçenek varsa en basitini seçeceksin. Eğer o 2 seçeneğinde zor olduğunu

data diyip canımı sıkma. pis herif!

Zeb: Fifa 2000 oynarken neden MP3 dinlersin ki? Please more data... Olmassa ikile... Ehe şaka. Bildiğim kadarıyla Fifa 2000 çalıştığında diğer application'ları kapaman gerekiyor. Bu yüzden MP3'leri dinlemiyor olabilirsin.

2 -Şu Microsoft® (nereye ulaşm.....) un oyunlarında mesela NBA INSIDE DRIVE 2000 gibi diğer oyunlarda olmayan DIRECT 3D seçeneği mevcut. Normalde SOFTWARE de anca çıkardı. Ne iş bu ?(Benim bilgisayarın p166 olduğunu söylemiş miydim?)

Zeb: Direct 3D bildiğin gibi ekrandaki 3D objeleri oynatmak ya da görüntülemek için yaratılan bir program. OpenGL teknolojisinin kardeşi diyebiliriz. Software renderer'ın başa çıkamadığı yerlerde devreye giren yararlı bir program anlayacağın. 3D kartlar ile uyum için de çalışması da başka bir avantajı [sorun çıkardığına dair dedikodular duydum microsoft koridorlarında. Taa burdan duydum hem de. Zaten nasıl duyulmasın ki? Microsoft bu. Bill Gates ossursa haberimiz oluyor :)). Ha bu arada Windows Millenium yine tanıtım

“ sorununuz ne olursa olsun, her vere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, **belki de gerçek çözüm** hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISIYZA

düşünüyorsan basit olanını sen yaratacaşın. Kendini küçümseme bir daha (bitirken söylenen söze bak!).

Bak koçum seni severim bilirsin.

Bu yollarda harcanmanı istemem. Çocukluğunu bilirim senin. Taam mı koçum. Hadi bakiim. Hadi canım. Şu soruları cevapla soora ikile. Hadi iki gözüm. Sıkmiyim topuğuna.

Zeb: Hangi yollar abicim? Ben "orda, burda hatta şurda" olmak üzere birçok yolda harcandım. Nerdeydin? Bi de harcanmamı istemiyordun di mi? Ah ah senin gibi koruyuculardan çektim ben ne çektiysen. Hadi gel sık topuğuma da kurtar beni bu yoldan, ehe! Cevap istiyorsun di mi? Bekle biraz ya da aşağıya bak:

1- Şu FIFA 99' da bilgisayarda mp3 dinlerken oyunun sesi kendi kendine kısılıyordu ve MP3 ' sesi sankim oyunun sesiymiş gibin devam ediyodu. Yavaşlama olmadan çok mükemmel, olağanüstü ve anektodumsu bi tatta oyunu oynuyorduk. Şu FIFA 2000 niye bunu yapmıyoda beni kızdırıyo hee. GÖZÜME girmen için bu soruyu cevapla. Pentium 166*32mb ram*ESS çipsetli ses kartı, DIRECT X-7(tüyünden yününe kadar hepsini yazıyorum sonra mor

sırasında göçmüş. He he, ay çok komik, neyse ben çok güldüm biraz da siz gülün...

3- Gittiğim internet cafe' nin ekran kartını mı ne yaktım?. Vallaa bilmeden. Kuran çarpsın. Ekran kartının çıkabildiği (max) çözünürlüklere baktım 1920*1280 vaybe! hemen deniim dedim. Nerden bilirdim? Bi daa çalışmadı. Güvenli kipte de açılmadı, restore/scanreg falan kar etmedi. YAW BU BİLGİSAYAR NİYE BÖÖLE AÇILMIYO dedim utanmadan. Hayır S3 4MB falan olsa vericez parasını ama ekran kartı ASUS TNT2 ULTRA idi. Yemedem içmeden para biriktirsem anca gözlüünü alırım. Hay ben o ekran kartını oraya koyan zihniyete diicen. Vallaa içim yandı (snif snif)

Zeb: Hmmm! demek öyle. Sen sakın Kamere uğrama. Ordaki makinaların da çözünürlüklerine bakayım derken bozarsan ekran kartlarını Engin seni ne yapar biliyor musun? Çok ciddiym kızartır. Hatta ateşte çevirir seni. Biz de afiyetle yeriz (rezalete bakın!).

overDoSe 8.3

UYUZ OLURUM

Bu ay sizden...

- 1- Internet Cafe'ler de nara atarak oyun oynayanlara
- 2- Tüm Internet Servis Sağlayıcılarına
- 3- Küfürlü konuşan Taksicilere
- 4- Paranın üstünü eksik veren ama eksik verdiğinde üstünü isteyen taksicilere
- 5- Bangır bangır müzik çalan taksicilere [taktım biliyorum]
- 6- Ruh hastası öğretim görevilerine
- 7- Şiir okuyup g.tü kalkan lavuk birkaç kişiye
- 8- Dini İmanı para olan herkese
- 9- Poster vermeyen bir dergiye [ehe]
- 10- Star Tv'ye ve herşeyine
- 11- Yayınlarını diyipte mailimi yayınlamayan yazarlara [kısacası bana:))].

YAZAR MAILLERİ

Hemen yazıya özür dileyerek girmek istiyorum. Bu ay Yeni yazarlar açıklanacaktı ama biz o kadar maili okumayı henüz bitiremediğimiz için bu ay da yeni yazarları açıklamıyoruz. Bunun için kusura bakmamanızı rica etmek zorundayız. İşin aceleyle gelmemesi ve sağlam bir karar verebilmemiz için önümüzdeki aya kadar sabretmeniz istiyoruz. Teşekkürler...

TAVSİYE KÖŞESİ ARTIK SİZİN

Sorunlu tavsiye köşesi yeni bir yapılanma kararı aldı. O köşeyi yazar arkadaşların verdikleri tavsiyelerden memnun kalmayan çoğu okuyucuyu bu göreve çağırıyoruz. Tavsiyeler artık sizin elinizde. Her ay sizin önerileriniz doğrultusunda tavsiyeler yer alacak o köşede. Şimdi tek yapacağınız değişik kategorilerde tavsiyede bulunmak. Böylece tek bir kişinin değil birçok kişinin değişik tavsiyeleri olacak. Sizden ricam Racing, Simulasyon, Adventure, FPS, Action, Sport, Manager, Rpg, Strateji ve Real Time Strateji kategorilerinde 5 tavsiyede bulunup tavsiye@kamernet.com adresine mail atmanız. Bundan daha basit bir birşey olamaz [yapma yaa! :))]...

ve tabii ki

CAN ALICI AÇIKLAMA

Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterler olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'de baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailler'i dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

4- Bi de başka bi internet cafede ikene bilgisayar kitlendi. Reset tuşunu aradım bulamadım. Arkada prize takılı bi fiş gördüm. Dedim şunu bi çekiim. Çektim. İçerden aaa, nooldu yaa, koptu bağlantı, aaa Serdar fifa 2000 takıldı aaaa aa aaaa. Hemen fişini yerine taktım. Soora adamı çağırdım huzuruma. Dedim ne lan bu haaa (çotaaaa)

Zeb: Sen nesen be abi? Internet cafe'lerin baş belası mı? Bak şöyle söyliyim sana: Kamerdeki bütün makinaların yanında büyük kocaman bir şalter vardır. Hepsinde de kırmızı bir düğme [hemen şalterin altında]. O düğmelere basarsan Engin sana ne yapar biliyor musun? Üzülerek söylüyorum ama seni 15.000 Voltluk bir elektrikle çarpar. Biz de gözümüzü almasın diye kaynak maskesi takıp kahkaha atanz [bu rezaletle dayanamıycam diyenler bu satırları okumasın :))].

Arkasında büyük bir mihrakın oldu bu oyun dergisi geçti elime. SORU ŞU: YAW ŞU OYUNA AZ PUAN VERMİŞİNİZ, OYUN DÜNYASININ EN ÇOK OYNANAN OYUNU. NOTU Bİ DAA KONTROL EDMİŞİNİZ. BİDE CEVABA BAK: EVET DOORU. OYUNA

Bilsayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra

o da teknolojiyi ruhsuz mezarlığına

FAZLA PUAN VERMİŞİZ. DAA AZINI HAKEDİYO. Görüyorsunuz dimi sayın abim. alınıp alınmama veya okur bilinçlendirme veya mali sıkıntısı olmıyan bi derginin şımarık yazarının (iki dakka göt edersin onu, bilirim seni demiş miydin?) okura cevabı. Gelde o dergiyi evirip çevirip, iyice kıvrıp o adama gönderme.

Muhammed Arslan

Zeb: Bak biz o yazara kimi gönderelim biliyor musun? Engini. Evet ta kendisi: O elektriklerin lordu, ateşten bir top [yanlış anlamayın, eee, ya da anlayın:)), Üstelik yeni silahı da yoyo. O yazar kimse pek şansı yok. Kimmiş o? Mail adresini versene bana ya da Engine? Şimdi bak her zamanki şeyleri söyleyicem mektubun sonunda. Bu sefer lafı uzatmayacağım. Söyliyim mi? E zaten biliyorsundur. O zaman? Hadi ikileeee... [ehe şaka bunlar biliyosun].

Selam Polat abi, Galiba (Nası yani?) :

Yazacak amma da şey birikmiş be... Elli tane mektup inceledim acaba millet nası girmiş mektubuna diye ama pek işe yaramadı galiba, emin değilim :) Bayağıdır sana mektup yazacağım aslında ama, ne bileyim, şimdi kusasım geldi, şimdi başladım kusmaya ben de

:. Sanırım Nisan sayınız(sayımız)da Onur Göndem'in bahsettiği "gençler"ın içinde ben de varım. On altı yaşında olmama rağmen, şu ergenlik çağı denilen şeyin psikolojik bölümüne yeni girdim. "Böyle olmalı" dediğim şeylerin önümde çöküşüne, "Böyle olacak" dediğim şeylerin saçmalığına tanık oluyorum sürekli. Etrafımdaki dejenerasyona, bunun beni niye, nasıl etkilediğine, benim nasıl da ben olduğuma sürekli şaşıyorum. Hayatımda artık 2 dönem var. Belki ilerde fazlası olur :) 99 sonbaharı öncesi ve sonrası. Öncesinde ne miydim? Tanımlamak zor, ama kısaca çocuktum, hayatı tanımıyordum. Bilgisayarımın başında program yazarken, oyun oynarken, modelleme ve grafikle ilgili diğer herşeyle uğraşırken, aslında kendi ekseninde beni imlemeden dönen dünyanın kendi etrafında döndüğünü sanan çocuğu tekiydim işte. Hayır şımarık değildim. Yanlızca herkes benim gibi yaşıyor sanıyordum.

Ve sonrası mı? Bilmiyorum Polat abi, gerçekten bilmiyorum. Kendim hakkında tek emin olduğum şey, gözümü

oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

artık sınırlarını aramaktan sıkıldığım o sonsuz bilgisayar evreninden dışarı çevirebilmiş olduğumdur.

"Önce"sinde insanların bir kısmı, "O mu? Salağın tekdir, boşver" derlerdi. Ben bu sözlere için için ağlayıp, acaba neyi yanlış yaptığımı düşünürken ve bu içime aktığığım göz yaşları birikip birikip sonunda ailemden biriyle kavgaya dönüşürken ne olduğunu anlamazdım. O kavgaların kaynağını "sonra" keşfettim işte. Fakat o keşfe kadar gerçekten üzülmedim. Tanrıya bağırdım, beni ne için aptal yarattığını sordum. Tabii ki cevap gelmedi.

İnsanlar bana hala salak diyorlar. Fakat, bunun aslında benimle ilgili olmadığını keşfedince, yine üzülmedim, ama o "dejenere" insanlar için. Ve evet, dejenerasyon burda başlıyor. İnan bana zebo, yakın zamana kadar "aman karşımdaki kırılmasın" diye, bırak onun fikrine ters düşmeyi, yaptığı en aptal espirilere bile gülüyordum. "Aman anlamadığımı sanmasın da salak demesin" diye. Ben hayatım boyu karşımdakini kırmamaya çalıştım. Ve artık pes ettim. Çünkü ben insanları incitmemeye çabaladıkça, karşımdakinin boşluktan yararlanıp

mail ve HikaYe KAmpanyası

sürüyor Lütfen gereken

ilgiYi GösteRELİM. ÖzeLlikLe Hikaye de...

beni ezme çalışmasından sıkıldım. İnsanları aldatmayı, "keklemeyi" marifet sayarlardan öğrendim. Kibarlığın, çağrılınca "Heaaa!?" yerine "Efendim?" demenin zayıflık olarak nitelendirildiği bir toplumda okuyorum ben. "O marka mont bende nasıl olmaz!?" krizlerine rastlayıp karşısında ne yapacağımı bilemedim. Sadece beni küçük düşürmek için iftira atanları, baştan aşağı yalan söyleyenleri dövmeyi denemediğim için kendimden nefret ettim.

"Zekilik" in en büyük kompleks haline getirildiği bir yer burası. Matematik dersinde, hocanın tek tük yanlışlarını düzeltmeye korkar oldum. Bazıları öyle garip bakıyorlar ki... Espri yapamayanları dışlayanlara çarptım. Evet, gerçekten bende insanları güldürmek gibi bir yetenek yok. Hatta karşımdaki beni konuşturmadıkça konuşmam da, konuşmam çünkü. İsterdim, fakat olmuyor. Ben de böyleyim ne yapalım.

Emeğe saygı duymayanları, korsan müzik cd'lerini alanları, orjinal oyunları alanlarla alay edenleri her ay gameshow'un birinci sayfasını süsleyen o yazıyı gülerken okuyanların var

bilmiyor, Tanrı hariç. Ona da boşuna yakarma, cevap bizden çok uzakta, ve belki biz ona gitmedikçe o bize gelmeyecek. Sevgiyle kal... Aşka inan. Görünürde tek çıkışımız gözümüzü bir kıza örtüp, onun perdesinin arkasından sadece dünyanın güzelliklerine bakmak. Bir gün karşılaşmak dileğiyle... Bir Genç

Zeb: Sana insanların iğrenç yaratıklar olduğunu ve asla kendisi olamayacakları için başkalarını yerme, eleştirme, yerin dibine sokma veya saçma şapan yarığalar bulmaktan asla kaçınmayacaklarını söylesem? İnsanların mutlu olmak için başkalarını mutsuz ettiklerini söylesem? Bak Ray Bradbury şimdiye kadar insan hakkında duyduğum en güzel şeyleri söyler bir kitabında: "...Silahlarını sonsuza kadar yok et, bu sefer birbirlerini yumruklarla. Ellerini kesersen ayaklarıyla tekme atarlar. Ayaklarını kes bu sefer birbirlerinin suratlarına tükürürler. Peki dillerini keser ve ağızlarını tıkaçla

zıralamalarıma no vercem, zaten kopma potansiyeline sahip şeylerdir bunlar, hele bi de ben yazdıysam, hem senin için de daha kolay olur altına yazmak....

Zeb: Minik fare mi? Hiç o gözle bakmamıştım kendime, diğerleri lağım faresi olarak bakmama alıştırmışlar bi kere [abarttık!]. Birşey merak ettim: NFS oynarken Overdose'a mektup atman için nasıl bir çağrışım oldu? En çok bunu bilmek istiyorum. Hemen şimdi cevap vermelisin. Ben bu satırları yazdığım da cevap gelmiş olmalı. Ohoo kime diyorum. Neyse, bari ben cevap vereyim.

1-NFS Porsche ne güzel di mi? Hele Evolution'da garage muhteşem. Bi de test drive....

Zeb: Güzel! hem de çok güzel. Adamlar [programcı diyor bazıları, halbuki ne kadar aşağılayıcı programcı demek. Adamlar diyip yüceltmek lazım tabii ki, ehe öhö!] bu sefer danayı gözünden

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum

hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

varmuşlar [böyle miydi bu?]. Herkese tavsiye ediyorum [bişeyler oluyor bana!]

olduğunu bildikçe içim bir garip oluyor. Korsana para kazandırıp da bunu marifet olarak görenlere ise söyleyecek söz bulamıyorum. Benim çalışmalarını kendi imzasını basan ... çocuklarının niye yaşadığını tanrıya soruyorum, ama söylemiyor. Hayır, Tanrı'ya inanıyorum, fakat amacını anlayamıyorum.

Ve, bu kadar kusmuktan sonra, Polat abi, soruyorum:

Nasil olacak bu işler? Bir zamanlar gururlu, şerefli ve yardımsever bir toplum olan Türkler, nasıl eski erdemli yaşantısına, Cumhuriyetin o ilk zamanlarındaki bize hikayeleri anlatılan o doğal kibarlığına dönecek? Kimse

kapatırsan ne olur? O zamanda atmosfere öylesine yoğun bir nefret yayarlar ki, sivrisinekler bile ölüp yere düşerler.. Kuşların ölüleri telefon tellerinde sıralanır..." Sen kendinin ne olduğunu biliyorsan, diğerlerinin ne dediğinin önemi yok. Özellikle ağızından türlü saçmalıklar kusan hain insanların hiç önemi yok. Üzülme...

Minik fare zebani'ye slm(hö)

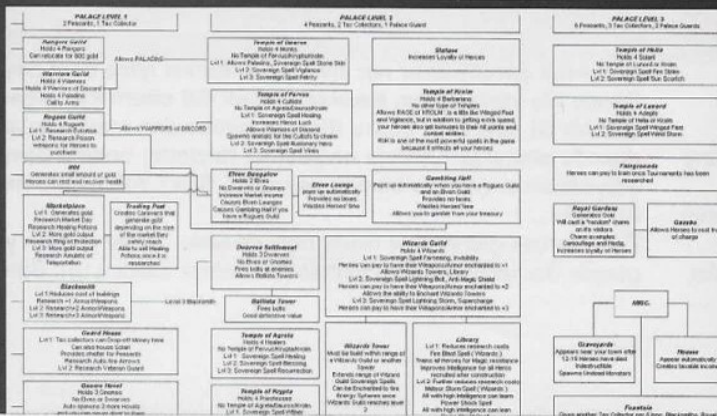
NFS oynuyodum, bi mektup atıyım dedim, iyi etmişimdir inşallah. Nbr? Nedense bi giriş yapma sorunu yaşadım, dikkatini çekiyodur hala yaşıyorum, o yüzden direkt olarak başlıyorum. Soru ya da diğer

2-Meg gıcır, Burçak ukala(ve kız???), Ertunç expert sen de duba mısın? Ha? Zeb: Hayır! MEG cırcır [çok yiyor], Burçak çok bilmiş [ehe, aynı şey!], Ertunç ne olduğunu kendisi de bilmiyor ve ben ise malum [ne demek şimdi bu?]

3-Kamer'de telefonlara sen mi bakıyorsun? Eğer öyleyse torunlarıma "ben zebani'yle konuştum, yaaa" diyecem de, o yüzden.

Zeb: Evet ben bakıyorum. Aynı zamanda Kamerin santral operatörüyüm. Bilmiyor muydun? Yalnız bu biraz farklı. Ben "alo"

MAJESTY oyunu için "Building Chart"



Sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı idealist felsefecilerin

değil, "lütfen bir daha aramayın ve gider misiniz?" diyorum bas bariton bir tonla [hı?]. Hala kovmadılar beni işten..

4- Dragonlance mi oynarsın, Forgotten Realms mı yoksa başka bişi mi? Bence Dragonlance rullaz...

Zeb: Önceden toplanıp FRP oynadığımız o güzel günlerde Forgotten Realms oynardım. Tam 8. Level Thief olmuştum esaslı bir kavga ettik ve grup türkiyenin 4 bir yanına dağıldı. O gruptan bir ben bir de MEG hala hayatta [buna göre kaç yıl önce FRP oynadık ve şimdi kaç yaşındayız, ehe zor soru]. Bu günler de bir FRP grubu toplama çabalarımız var ama çok geç sanki, yaş olmuş... :)

6-S&M'ı aldın mı? Aldıysan dinledin mi? Ben daha almadım ama "Wherever I may roam"u dinledim mp3 olarak, çok güzel geldi....

Zeb: Aldım, dinledim ve hiç ama hiç ve asla mümkün değil beğenmedim [bu kadar da olumsuzluk olmaz di mi?]. Herkes kendi kafasına göre bişeyler çalıyor. Hele o orkestra tam bir felaket. Kontrolde çıkmış bir kakafoni, Ayrı telden çalan çığlık çığığa bir kaos... [gerisini sen tamamla:]

7-Ulan zebani, nası kazıkladın beni!! O kadar yazcam dedin, en son gün, "ya yazamıyorum, kusura bakma "dedin, sinir oldum, ama saol yine de.....(ne demek bu şimdi?)

Zeb: Walla o yüzden sana biraz mahcubum ama öyle bir iş çıktı ki bana, o sırada senin yazını yazmamaktan başka çarem yoktu [öhö!]. Bir daha ki sefere [ne zaman?] 5000 kelime yazacağım sana [yalan!]. Sen yeterki yaz de [deme sakın:]

8- GS (megli olan) çok güzel gidiyo valla, annem bile zevkle okuyo yani. Ben bayılıyom, elinize sağlık..

Zeb: Teşekkür ederiz. Annelerin Gameshow okuması beni hem şaşırtıyor hem de sevindiriyor [meraba teyze, oğlunuz sürekli benden yazı istiyor. Kendisine hakim olmasını tembihler misiniz? Yoksa ben durumu ele alacağım:]

9- Kamer ne demek? Word altını çizmiyo, çok şaşırdım. Nerden buldunuz?

Zeb: Ne demek çizmiyor. Çizmesi lazım. Hemen Spell Checek yap. Hala çizmiyorsa HD'ye format çek. Başın belada..

10-Muder ne demek? Word altını çiziyo, hiç şaşırmadım.

Zeb: Nea? Muder'in altını çizmemesi lazım. Hatta öyle bir kelimeyi word'ün yazmaması bile lazım. Altını neden çizerki bir program [ehel]

Bu kadar yeter, bi son bulmak lazım şu mektuba. Bakalım ne diyebiliriz? Mesela, "overdose'a mektup yazmayan, yazıp da rtf olarak kaydedip göndermeyi atlar tepsin, zebani çiğnesin inşallahaaahhhh!" diyebilirim ya da "Levent, Levent(b), demo, aslı, durucan, gökhan, erhan, aren, tuna, yağız ve şuan saymadığım çok çok sevdiğim kişilere (mesela ailem) ve de ona "seni seviyorum" diyebilirim, ya da bu işleri bırakıp gidebilirim. Mantıklı....

Mehmet "Dragonlord" Kentel

Zeb: Hayır mantıksız! Şöyle demen lazım: "Overdose'a mail yazmayan hatta Wordpad'de türkçe karakterlerle yazmayıp, rtf olarak göndermenin çanı saolsun!" Ay bu da mantıksız oldu :))

BÖYLE BİTİYORDU BİR AŞK

Gecenin karanlığı, insanlara fazlasıyla bir hüzün veriyordu. Üstüne birde yağmur yağınca, çamurdan kalbe dönüşüyordu sevgileri. Ağlamaklı bir havaydı yani aşk denilen azrail. Yada azraildi sanırım yağmurlu havadaki çamurun, sıçrayıp biri adam biri kadın, iki sevgiliye bulaşan hastalıkları... Aşk diye birşey yoktu yada olanlar,

atılan dost kazıklarından ibaretti. Dost kazıkları, ve sevgiler, ve hüzünler. İşte budur bu üçlemin insana kaybettirdikleri. Kazandırdığıysa aşka inanmayışın temel yargısını, çamurdan kalbe katıp betonlaştırması. Hepsi bu...

Selam Zebani,

Bu yukarıdaki yazıyı, senin aşkla ilgili verdiğin bir cevaptan yola çıkarak yazdım. Bilmiyorum beğenecek misin? Birde hikaye olayı var. Beğenirsen yollayacağım onuda artık :)) Sorular :

Zeb: Aşkla ilgili olan hislerime sıcak bir dokunuş yapan bu küçük yazı için teşekkür... ay ne diyorum ben ya? Ehe. Walla saol ama bana yararı yok. Kalbim çok kırıldı. Artık onun yerine buzdan bir kalp atıyor bende; sevginin dokunamayacağı, aşkın aldatamayacağı...Ya ne oluyor bana beee? Hemen cevaplara geçmesem aşka inandığımı itiraf edece... aaaaa! Cevaplar:)))

1 :? Nedir bu yaw? Counter-Strike adı bir türlü geçmiyor. Atlanmaması gereken bir mp game bence. Niye tavsiyeler hariç biçbiryerde yok? Hani nerde turnuva haberleri, clan tanıtımları yada en azından oyun tanıtımı? Alla alla...

Zeb: Evet ya, nerde? Niye tanıtılmıyor bu oyun? Hayret bişey, alla alla :)

2 :(İyk , baydı bu okurların artık kapanmasın demeleri. Sanki sizin elinizdeymiş gibi. Cık cık cık. Madem öyle, satın Pc'lerinizi , yollayın Zebani'ye 600-700 \$. Bakın kapanıyomu dergi. Dimi ama? :)) Alla alla...

Zeb: Hiç! Alla Alla, yalnız 600-700 dolar yetmez! Daha fazla gönderin. Alla...

3 :? Merak ediyorum. Hem mali sıkıntı , hem üç ayrı dergi. Alla alla...

Zeb: Bi dakika şimdi, ne güzel gidiyorduk, nerden çıktı bu soru? Ama neyse açıklayayım da kafalarda şüphe kalmasin. FRP&Magi'i zaten biliyorsunuz, o Gameshow çıkmadan önce de vardı. Yani o dergi kendi kendini besleyen bir dergi. Bütçesi ne büyüyor ne küçülüyor. Kendi kendini idare eden güzel bir FRP dergisi, hatta biz bişey yapmadan kendi kendine çıkıyor:) [reklam oldu mu?]. Ayrıca ilginize mazhar olmayı bekliyor [ehel]. Çok da ucuz. Ve FRP ile ilgilenen herkes için birşeyler var. Hatta herşey var. Evet. Netshow? İşte bu beni biraz aşıyor. Netshow'la benim ilgim yok. Bu konuda Murat Adanç'a ya da MEG'e sorular sormanız tavsiye icabıdır. Umarım açıklayıcı olmuştur. Ama çok güzel dergi, almanız gerekir. Hem de inanılmaz ucuz: 950.000 TL. Denemeye değer [abi sürekli reklam oldu? Olabilir:]

4 :! Artık gerçek okur ıvır zıvır tanımlaması iyice beni bayılttı. Bence hiç yorulmayın. Nasılsa gerçek GS okuru sizi diğerleri gibi bir iki sayı alıp, doğru düzgün okumadan mail atanların dışında olacaktır. Onlarla başladınız (bizimle) onlarla devam ediyorsunuz. (Kimse bitmek demesin. Son? Yok canım nerde? Alla Alla...)

Zeb: Gerçek gameshow okuru beni de sıktı... ay ay pardon yani gerçek Gameshow okuru muhabbeti demek istedim :))) Bütün

Lütfen Mektup larınızı Maille yollayın.

Gameshow'cular bizim dostumuz. Hep birlikte ya varız ya da yokuz. Bu kadar. Ayrıca alla alla...

5 :? Senin elin armut mu topluyor? (Elden Hancıya gelcem. Bkn. Kapak Resmi) Sende güzel yazıyorsun. Niye kitap yazma gibi bir düşünce yok? Alla alla...

Zeb: Walla kitap yazmak zor zenaat ve sorumluluk isteyen bir iş. Ben kendimi hazır hissetmiyorum bir kitap için. Bilgi, birikim ve tecrübe gerek. Ben de daha bunların varlığından bile şüpheliyim ne kitabı diyon sen mehmet usta, alla alla... Ayrıca zamanında bir sürü kitap esprisi yapmıştım ya, onların hepsi uydurmadı [yok yaaa! ehe]. Ama yalanlarıyla ilgili bir kitap yazabilirim ve hatta ismi de "kahrolasica yalanlarım ve ben ve diğer kurbanlar". Satar mı ki?

6:?: Kaç okurunuz var? (Abartmadan , bu arada %2 içinde olduğum için mutluyum (alla allasız soru))

Zeb: Alla alla... :)))

7- Madem gözÜ kalkık yazar değilsiniz , hani icqlar? Nerde ha? Tamam ben kalkık demiyorum ama neyse bende Chat odasına takılırım...

Zeb: Öyle ya gözÜ kalkık yazarlar ICQ numaralarını gizleyenlerdir, ICQ numaralarını verenler ise gözÜ kalkık yazar değildir. Ne dediğinin farkında mısın sen Mehmet usta? Şu duvarlara bir boya çeksene [iğrenç espri yapasım geldi, kusura bakma!]....

8- Bu önemli. Ankarada , bizim yaşlarımızda (16 civarı) İstanbul'a gelme sorunu çekmeyecek Counter-Strike'çi arkadaşlar arıyoruz. Clan için önemli. turnuvalar var yazın. İlgilenenlere icq : 118290 (eksik diil)

Zeb: Aaa? Bu ne şimdi? Ankaradakilerden ne istiyorsun Mehmet Usta? Ankaralı okuyucular burayı okumayın. Bu çocuğun kötü planları var. Niye Ankara ayrıca? Neden Sivas, ya da Bursa değil. Onlar oyuncu değil mi? Ayrımcılık niye yapıyorsun ki? [ben niye dolduruşçuluk yapıyorum? cevap vermeyin buna:))].

Valla bu kadar. Genel olarak şöyle bir dergiyi gözden geçirdim. Genelde mailimi yayınlamasanda olur , senin okuman yeterli türevi sonlarla karşılaştım. Bende katılıyorum ama yalalaklık değil maksat. Son olarak geçen gün biri makinemi hack etti. Şöylede bir msg yolladı utanmaz " Zebani'ye mail atıyon ama okumaz. Yok , yok

Tempra olduğu için değil. RTF formatında kaydedip yollaman lazım koçum." sonradan dank etti. Sağolsun :))

Uğur "Ignoble" Özer

Zeb: Ben Overdose'u okuyanların ya da mail atanların hatta Gameshow okuyan hiç kimsenin yalaka olduğuna inanmıyorum. Bu dergiyi okuyan herkesin bizim gibi içten, sıcak ve samimi olduğuna inanıyorum. Zaten aramızdaki kalın bir bağ bu. Sizin dergiyi alıp okuma, bizimde yayınlama sebebimiz bu. Hepinizi seviyorum [ehe yalaka mı dediniz duymadım? :)). Bu arada hep yanlış söylüyorlar şu son mesajı. Doğrusu şu: "Overdose mail gönderenin hatta Wordpad'de türkçe karakterlerle yazıp bi üstüne rtf kaydederek gönderenlerin kafa derisi kemerimi süsleyecek" [bu ay bir mantıksızlık var bunlarda ama anlamadım :))]

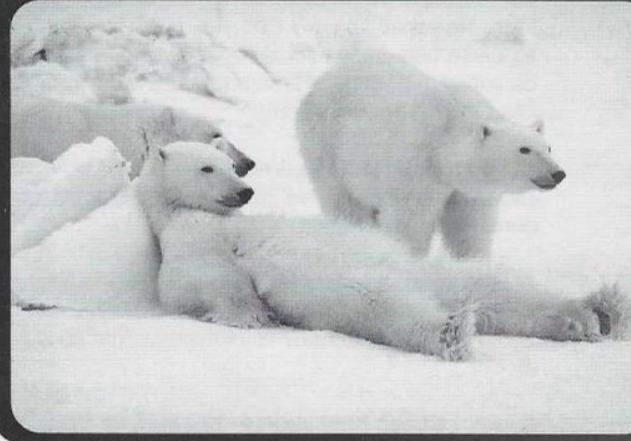
Selam diyebilirim

Ya da merhaba falan; ama içimden gelmiyo...anlıyo musun? Fazla emek vermemiştim sana mail atarken ya da çok zamanımı almamıştı...Yayınlamasan da olurdu yayınlamasan da ...ama yayınlarım deyip yayınlamaman olmadı...Yani herhangi bir genç kız dergisini alıp, bana erkek arkadaşımı etkilemek için ne yapmam gerektiğini anlatan uzun makaleler okuyabilirdim ya da ön ve arka sayfalarında boy boy çıplak kadın resimleri olan "magazin basını" adı altında kağıt parçalarını satın alabilirdim...Ama Gameshow'u seçtim, mutluyum gururluyum...Ertunç'a mail atıp "abi elimde çok iyi X-Files cdsi var, satıyım mı hehe" diyebilirdim ya da Nesime'ye "Zebani, MEGafon veya Muder" gibi sözcükleri kullanarak bir hikaye yazabilirdim...

Overdose'u seçtim...Seçimimden memnunum ama çizik çizik oldu kalbim...Nisan 1,2,3...7'ye kadar bayiiide yatıp kalktım. Hem yazım çıkacaktı, hem belki kocaman yazar olacaktım...O kapaktaki iğrenç kadın resmine bakıp iğrenmemeye çalışarak sayfaları çevirdim... sondan başa doğru...Sonradan bi köşede adı gördüm...Aynen şöyle yazıyordu " ok k sa yaz m s n rem han m"...Bravo demek istiyorum...artık meşhurum :((gelişme) Buruk sorulara geçiyim;

Zeb: Ben şimdiye kadar çok kalp kırdım, daha fazla da kırıldım, benim hatamla yaptıklarım yüzünden veya benim elimde olmayan sebepler yüzünden. Bütün kırık kalpleri, -çizikler içinde kalanlarda dahil- hepsini tamir

yorum yok!



ettim, kendimin ki hariç. Ben şimdiye kadar çok söz verdim, söz aldım, yapmadılar yerine getirmediler; benim hatam veya kontrol edemediğim sebepler yüzünden. Bütün verdiğim sözleri geçte olsa yerine getirdim ama bana verilen çoğu söz karanlıklara karışıp yok oldu, sesimi çıkarmadım. Ben şimdiye kadar çok halt yedim kendi hatam veya elimde olmayan olaylar yüzünden, hepsinde özür diledim, er veya geç. Senden de özür dileyeceğim İrem, Windows'umun elimde olmayan sebepler yüzünden göçerek senin mektubunu yayınlarım diyipte yayınlamadığım için...

1- Orijinal oyun satın alın derken şaka mı yapıyordunuz; çünkü az önce 30 milyon gibi inanılmaz bi rakam duydum da bilgisayarıcımdan...Ben çok ama çok oyun oynamak istiyom...böyle de yapılmaz ki...içi gidiyo insanın...

Zeb: E Kamer de 40 milyon o oyun [hangi oyun olduğu farketmiyor:)). Sen hemen al o oyunu [hangi oyununsa:)). Bu işin şakası ama gerçekten bazı oyunlar okul okuyan ve belli ekonomik şartlar altında yaşayan Türk genci için biraz pahalı, bunu kabul ediyorum. Kahrolsun dolar diyorum... Hangi oyun o? ehe merak ettim... Bazı yerlerde bayaa ucuza satılan oyunlar var aslında, 40 milyon olmayan, kutusuz, kitapsız, bandrollü vs. vs. [Kamer değil!!!]. Neyse.

2- Playstation'a chip taktırıp korsanlardan mı devam etsem...

Zeb: Nea? Ağzından yel alsın... Korsan ne demek? Ehe ben bilmiyorum o kelimenin ne olduğunu :))

3- Cryptic Writings' den (artık hangi grubun albümü olduğunu bile söylemiyorum-sen bilirsin) en çok sevdiğin şarkıyı söyle.

Zeb: Walla "Use the Man" nefis bir parça. Albümün en iyisi. Marty Friedman'da gitti zaten. Senin ki hangisi? Megadeth dinleyen bir bayanı ilk defa duyuyorum bu arada. Olmadığını sanırdım, gerçek dışı sanırdım. Susmalıyım belki de sanırım :))

4- "Hayalkırıklığı nasıl olur bilir misin" konulu 1200 kelimelik bir yazı istiyorum hemen, elimden kurtulamazsın...(ulan çok içimde kaldı anlatamıyorummm!)

Zeb: Hayal kırıklığı ile ilgili sana 1200 kelime değil, ansiklopedi yazarım. Özellikle son 7 aydır uğradığımız [MEG'le beraber] hayal kırıklıkları ruhumuzu kırık dökük cam gibi öyle bir parçalara ayırdı ki, burda okudukların o kırık dökük cam parçalarının yansıttığı cılız ama ışıltılı hayallerimiz aslında... Keşke daha fazlasını anlatabilsem... Yer yok!

5- Baba ya, şöyle "Yazarlık için çok mail geldi, mailbox kilittendi" gibi şeyler yazmasanız da şuracıkta hayallerimizle, umutlarımızla yaşayıp ösek...

Zeb: Hayaller ve umutlarının hemen önünde gerçekler duruyor İrem. Ne yapabilirim ki? Ehe yani... Gerçeklerin gerçek dışı bir elçisiyim ben. Elçiye zeval olmaz'ın esas anlamı bu zaten [amma da salladım haa! :)). Tamam tamam, Mailbox'larımız kilittlenmedi. Oldu mu? [olmadı tabii ki!]

6- Logoyu harbi değiştirmeyin ya...

Zeb: E ama değiştii. Ne yapabilirim ki. O logo gerçek ve ben gerçeklerin kem küm...

7- Diet kolanın hafıza kaybına yol açtığını biliyor muydun, yoksa etkilerini göstermeye mi başladı?

Zeb: Ne dedin unuttum? Hatırlayamıyorum bir daha söylesene... :))

(sonuç) Kimse beni uzun yazmaktan ve SANA yazmaktan alıkoyamaz...sen bile...ama yine de;

"Dal rüzgârı affetse de nafile,
Dal, kırılmıştır bi kere."

(burda ben "dal"; sen de "rüzgâr"sın galiba ama neyse...)

NOT: Benim için "UYUZ OLUYORUM" köşesine şunu ekler misin;

{ Yazını yayınlıycam deyip yayınlamayan yazarlara... }
ehehe

İrem Uygun

Zeb: Gider ayak laf soktuğun için seni tebrik mi etsem, yoksa kınasam mı bilemiyorum. Evet ben rüzgarım; bir bahar gününde her yere yayılan ve tüm vücutlara hafifçe dokunup giden hafif bir rüzgar [ya ne oluyor bana? İmdat!...] Son mesaj vereyim mi sana? Tamam veriyorum: Off böyle olmuyor ki? Ama sen anladın. Rtf olacak unutmama, he he...

MERHABA ZEBANİ

Dergiyi ilk çıktığı günden beri alıyorum.Bu sana ilk mailim.Nasılсын iyisindir umarım.Dergi zaten çok güzeldi şimdi daha da güzel olmuş.Hele birde şu cd verme işinden vazgeçince eski GAMESHOW'un havası yerine gelmiş.Herneyse lafı fazla uzatmadan sorulara geçmek istiyorum.

Zeb: Dergi övgülerin için teşekkür ederiz Göksel. Yalnız geçen ay ki dergi de bazı renk aksaklıkları oldu. Matbaamız olacak kuruluş [kedileri çok sevimli], nedense renkleri birbirine karıştırmış. Olmayacak şeyler yapıp dergiyi sürrealist bir ressamın bile yapamayacağı bir forma sokmuş. Hani her yaptığı sorgusuz sualsiz kaptıran Picasso [çok afedersiniz] boş bir tuvale sıçır resim sergisinde yer alsın ve hemen yanında bizim dergi olsa inanın serginin yıldızı olurduk [belki o zaman daha çok tanınırdı:)). O derece yani... neyse cevaplar:

1)CINEMAWARE açılıyormuş bu konu hakkında ne düşünüyorsun.Acaba eski günlerdeki gibi Defender of the crown, Wings gibi oyunları oynayabilecekmiyiz.Yani bu oyunların cd versiyonunu çıkaracaklarmı?

Zeb: Walla ben duyunca çok heyecanlandım. Efsane firma Cinemaware ne yapsa oynardım zamanında. Fakat şimdiki teknolojiye adapte olup bu teknolojiyi kullanacaklar. İşte sihirli kısım. Cinemaware o zamanlar çağının ötesinde oyunlar yapıyordu. Şimdi çağına uygun oyunlar yapacak. Demolar, klasik hikayeler, 3d vs.vs. olmasa olmaz şeyler. Cinemaware fikirlerin ve icatların tükenmediği zamanların efsanesiydi, şimdinin bir nefeslik oyun firması olmayı kendilerine yakıştırmak gelmiyor içimden. Bakalım neler olacak. Yine de onlara güveniyorum.

2)Ayrıca NOX DIABLO'YA beş basar.

Zeb: Haksızlık yapma ama şimdi. O nerde, bu nerde... Diablo öyle bir oyun ki hala yüklenip oynanabilecek bir kaliteye sahip. Nox' da güzel oyun ama bir daha oynamak içinden gelmiyor insanın [en azından ben böyle hissediyorum]. Diablo Clanlarına söylüyimde kemiklerini kırsın senin [Bazıları büyü bile yapar hale gelmiş:)).]

3)Yahu Zebani şu MAX PAYNE denilen oyun ile ne zaman tanışacağız?

Zeb: Coming soon diyorlar. Ben ne desem?

4)Ben şu internette hız olarak 45333bps'den yukarı çıkamıyorum acaba hızı arttırmanın bir yolu varmı?

Zeb: Sen belanı mı arıyorsun? Ne dedin? 45333 mü? Doğru rakam di mi bu? Türkiye de bu tip hızlara çıkan efsane kişiler duymuştum. Demek onlardan biriside sensin. Bir imza alabilir miyim? Hızını daha da arttırmak istiyorsan [gözün doysun!] "Netsonic" denen bir program var. Install ettim ve bana "nah hızlanırsın" işareti yaptı [yani çalışmadı]. Bağlantımı hızlandırmak için yapmadığım çambazlık kalmadı walla. Birde sen dene, sonra da bana tavsiye et. Demek 45333.

5)Sence Türkiye'de kopya oyun davasına bir çözüm bulunacakmı?Yani bizde diğer Avrupa ülkelerindeki gibi her oyunun orijinalini bulabilecekmiyiz?

Zeb: Zaten çoğu oyunun orijinalini bulabiliyorsun. Esas soru "bu oyunları almak için para bulabilecek miyiz?" olmalıydı sanırım. Ehe. Ne dedim ben be? Neyse... Türkiye de orijinal oyun mantığının oturması için zamana, anlayışa ve emeğe saygıya ihtiyaç var. Bir de korsanların kurukafalı bayraklarını indirmeleri gerekiyor [bu en zor olanı:)).]

6)Bu sene izlediğin en güzel film ve albüm hangisiydi?

Zeb: Hmm! Soru eksik. Bu sene dediğin 2000 ve daha 2000 senesinde çıkacak bir sürü albüm ve oynayacak bir sürü film var. Nasıl cevap verebilirim ki? Ne yani zamanda yolculuk mu yapayım? [ehe yine yırttk!].

7)Mac'ın GAMESHOW'a dönme olasılığı varmı?Varsa yüzde kaç?Yoksa niye?

Zeb: Murat'ın Gameshow'a dönme olasılığını bilmiyorum walla [hemen hemen hiç!]. NetShow'u o yapıyor. İstersen ordan ulaşabilirsin Murata ve her türlü soruyu sorabilirsin. Kamer ile Murat arasındaki buzlar çözüldü. Herşey olabilir, olmayadabilir [kılım di mi?]

Herneyse Zebani benden bu kadar mailimi umarım yayınlarsın yayınlamasan bile cevap gönder.Şimdiden teşekkür ediyorum.Mail göndermeyede devam edeceğim BYEEEE!!!

H.GÖKSEL BAKİ

Zeb: Mektubunu yayınlıyorum ki mailden cevap göndermiyim diye [aa? ne saçma :)).]. Mail göndermeye devam et ama şunu da aklından çıkarma: "Overdose'a mail göndermeyen sürekli

ŞİKAYET KUTUSU:

Gameshow Dostlarına çağrı. Eğer dergiyle, yazarlarla, sayfalarla, Overdose'la, kısaca herhangi bir şeyle ilgili şikayetleriniz, memnun olmadıklarınız ya da sevemedikleriniz olursa şikayet kutusuna bir mail atmanız yeterli. Her ay bu kutuda şikayetleriniz yayınlanacak ve varsa önlemi alınacaktır [Logo değişmez abi yapmayın yaa... :)). Şikayet kutusu için mail adresimiz: sikayet@kamernet.com Maillerinizi bekliyorum...

şişmanlasın, hele Wordpad'de türkçe karakterlerle yazmayan şişmanlıktan yerinden kalkmasın, dur bitmedi daha; bununla bebaber rtf kaydedip göndermeyen de şişmanlıktan patlasın. Oh olsun!"

Merhabalar zebani,

Nasılsın? Aralık sayısında Altar of Sacrifice'a verdiği cevaplardan birine çok şaşırdım. Aynen şöyle demişsin:"Harbi bir fanatığım varmış demek ki". Bu lafa şaşırmamın sebebi benim gibi harbi gameshow fanatiklerinin sayısının bence 1000'li rakamlara tekabül ettiği. Aslında seni anlıyorum. Art niyetli olan insanlar da var fakat bunların sayısı 100'ü geçmez merak etme. Burada bunları söylememin dergi de mailim yayınlansın diye yaptığımı zanneden lavuklara hasta oluyorum. Bana yalaka falan diyorlar sırf gameshow'u çok sevdiğim, bir süre kapandığında tanıdığım gs okuyucuları arasında en çok üzüldüğüm, her ay Mert abiye, Sana, Engin abiye ve mail atabileceğim bütün gs. mail adreslerine mail attığım için. Senin kızdığın o homo promosyon kuşağı var ya onlar 4000 kişi değil. Onların sayısı 4000'den çok çok daha fazla ve bu piyasaya ne yazık ki onların elinde. Onlar ne derse o oluyor. Onlar cd için aldıkları bir dergiyi körü körüne överlerse o dergiler de kendilerini dergi yapıyorlar sanıyorlar. Herkes sizi beğenmek zorunda değil ama cd için dergi alınmaz. Alanlar dergi aldıklarını zannederler ama onlar cd alıyorlardır. Yazık çok yazık. Ben ve birkaç arkadaşım dergi yapmaya kalkıştık sizin ilk sayıyı çıkardığınız önceki ay. Aslında amacım 2 derginin çıkışına da aynı aya denk getirmek değildi ama öyle olmuş. Her neyse. Biz bu dergiyi güç bela yaptık. Saatlerce tasarım yaptım, sayfalarca yazı yazdım, hep daha iyiye gitsin dergimiz diye uğraştım, çabaladım, didindim. Peki sonuç ne oldu? Saatlerce uğraşımın karşılığını alabildim mi? Yanlış anlaşılmasın. Benim emeğimin karşılığı derginin satılıp para kazanmam değil. Benim emeğimin karşılığı sunduğum insanların onu okuması ama ne oldu? Kimse dergiyi beğenmedi. Ekonomik durum yüzünden dergi fotokopi idi. Ben de fotokopi de resimler güzel çıkmaz diye resim eklemedim. Aldığım eleştirilere bak:Dergi renksizmiş üstelik resim bile yokmuş. Kim almış bu dergiyi. İşte tam o anda anladım ki siz bir tanesiniz. Siz bu işi nasıl yaptınız bilmiyorum ama gerçekten de neredeyse imkânsız başarılmışsınız. Herkes zannetti ki biz sizin yada diğer dergiler gibi mükemmel kaliteli, renkli ve ciltli dergi yapacağız. Oysa kim dedi ki bu çocuklar yapacakların en iyisini yapmışlar. Zaten matbaa yada renkli fotokopi için paraları yetmez. Zamanla gelişirler inşallah diye. Herkes astı kesti. 2. sayıyı da renkli ve çok daha fazla bir emekle resimli ve neredeyse mükemmel bir dizaynla yaptım sırf bu insanlara inat ve renkli olduğu için renkli basabileceğim yerler araştırdım. Aldığım rakamları duysanız aklınız durur. 42 sayfalık 150 dergi için 600.000.000 TL.'den 900.000.000 TL.'ye kadar fiyatlar aldım. Artık bıktım bu kapitalizm ile uğraşmaktan. Bu işi bırakmak üzereyim ve bir daha da yapmam herhalde ama herkes benim gibi dergi yapmaya çalışsaydı sizin neler çektiğinizi ve değeriniz anlardı. Siz gerçekten de dediğiniz gibi bir kalesiniz ve yıkılırsınız çok şey değişir. Ben de bu kalede savaşmak istedim ve bir oyun yazıp yolladım ama 1200 kelime olduğundan berbat oldu. Neyse konu bu değil zaten. Siz harika bir dergi yapıyorsunuz ve neler çektiğiniz az da olsa anlayabiliyorum. Bu işi bırakma bak bu yolları izleyebileceğin şeyler varsa onları dergide basınca görmek isterim. Görüşmek üzere... (Tüm GAMESHOW'a...)

Mert"Rainyman"Turkoğlu

Zeb: Walla dergi işlerinin kötü gittiğine üzüldüm; ki ben de seni anlıyorum. Aynı yollardan geçtik bizde, hatta hala o yolların

üzerindeyiz. En azından ayak izlerimizi bırakmayı başardık bazı yerlere. Fazla derin olmasa da... İnsanlar böyle Mert, birileri yapar diğerleri yapmaz ve yapana saldırırlar. Herkesi memnun etmek çok zor. Marka, reklam, promosyon ve elbette para dünyasında yaşıyoruz. Küçük, içten ve cesur girişimlerin sonucunun hüsrân olduğu bir dünya burası. Köpek gibi çalışıp da hayal bozgununa uğrayanların göz yaşlarıyla dolu. Bu saçma dünya bazı insanlar için hiç adaletli olmayacak galiba. Bugün başarı denen şeyin ölçütü aptal amerikan dünya düzeninin dolarları. Ve o dolarlar homo-promosyon kuşağına çok CD, çok poster olarak yansıyor. Ben 4000 olduklarını sanıyordum, dediğin gibi daha çok olduklarını MEG'in bana gösterdiği bir listeyi görünce anladım. Eğer dergi işlerine devam edeceksen sana tavsiyem bol bol sabır, cesaret ve güven. Bunları atlatırsen karşına kapitalizm çıkacak. Fotokopyi unut. Matbaa da bastır, kesinlikle daha ucuz. Fakat matbaalarda da 150 dergi bastırmasın. Bak sen bana bir mail at. Orda sana daha açıklayıcı anlatırım konuyu. Oldu mu? Burda maleşer yerimiz yok keza uzun bir konu. Tabii bizim yolumuzu izlersen sonunun bizim gibi olacağını da söyleyeyim :))... Sana yardımcı olmak isterim. Bu tip girişimlerin boşa çıkması beni üzüyor.

Selam Zebani!

Bu, dergiye ve sana ilk mektubum (Yanlış anlama dergiyi 3,5 senedir takip ediyorum). Bu dergi ile ilk olarak İstanbul'da tanışmıştım, ancak şu anda Malatya'da oturuyorum ve burada bir çok arkadaş derginin kesinlikle kapatılmamasını istiyor. Özellikle SWAT-3 manyağı bir arkadaş var, dergi kapanırsa Kamer'i basar acımız. Seni fazla yormadan sorulara geçeyim...

Zeb: Ordaki arkadaşlara selam. Dergi kapatılmıyor merak etmesinler. Zaten kapanırsa bu sefer biz tek tek okuyucuların evini basacağız, bize verdikleri desteğe teşekkür etmek için [ehe ilginçleşiyoruz iyice!]. Bakalım sizin ne derdiniz var:

1-Diablo II'nin ne zaman çıkacağı tam olarak belli mi? Belli ise ne zaman? Türkiye'ye orijinali gelir mi? Gelirse hangi firma getirir? Ve sence AOK ve Fifa2k deki crack veya beta olayları DII'de de yaşanacak mı?

Zeb: Walla tam olarak belli değil. Ben yaz ayında çıkacağını tahmin ediyorum. Beta sorunları kesinkes yaşanacaktır. Hele böyle şöhretli oyunların en ufak bir parçası geçerse ellerine [kim olduklarını biliyon!] beta, crack filan yapmaktan kaçınmayacaklardır. Black Market'de kimbilir ne paralar dönüyor... Düşün şimdi birisi gelse ve sana oyunun %80 bitmiş halini verse sen onu eşe dosta, eş dostta başka eş dostlara dağıtmaz mı? Seni korsan seniii :)))))

2-C&C Firestorm'u aldım. Ama kimse oyundan bahsetmiyor. Acaba beta falan mı aldım? Yeni oyun çıktı mı? Üstelik her türlü demosu falan da vardı... (kazık mı yedim?)

Zeb: Ne zaman aldığına bağlı. Oyun geçen ayın sonlarına doğru çıktı. Tam versiyon. Ondan önce aldyısan beta olabilir. Zaten oyun dandik. Beta gama farketmez [İğrencim di mi?]

3-Biraz da müzik konuşalım. Savage Garden adını hiç duydun mu? Sana bir şey ifade ediyor mu? Ben pop dinlemem deme lütfen, yani sadece düşündüklerini söyle...

Zeb: Peki söyleyeyim: evet Savage Garden adını duydum. Müziğini de duydum. Ama o kadar. Gerçektende birşey ifade etmiyor. Yani müspet ne söylememi istersin? MTV'ye zaten uyuz olurum ve bu lavuklar tam da MTV'nin istediği pop rock yapıyorlar, yani en yüzeysel olanından [rock isminin bu kadar aşağılandığını görmemişim, duymamışım]. MTV'nin Allah belasını versin derim ben... Yani kusura bakmayın hiç sevmiyorum o kanalı [nerden çıktı şimdi bu MTV, ben de bi acayibim,amlamadım ki?].

4-Online alışveriş sence ne kadar güvenli ya da ne kadar güvensiz. Yani bana çok zor geliyor. Yüzlerce dolarlık bir 3D kartın taaa Amerikalardan (ya da Taiwan'dan) buraya gelmesi. Güveneyim mi? Kime güveneyim?

Zeb: Şimdi Online alışveriş güvenli, bunu rahatlıkla söyleyebilirim [amazon'dan cook CD ve Video Kaset getirttim]. %100 güven beklemeyin tabii. Ama bu işin ticaretini yapanlar güvenliği çok sıkı tutuyorlar. Birilerinin o tip siteleri kırması için her biri onbinlerce dolar olan profesyonel Firewall yazılımlarını aşmaları gerek. Hacker arkadaşın çok vakti ve sabrı varsa ve pro ise kırabilir tabii ki. %100 güvenli sistem yoktur. İçini rahatlatmak birşey daha söylüyüm: Diyelim Hacker'ın biri siteyi kırdı ve müşteri dosyalarını ele geçirdi. O müşteri dosyalarını açtığı zaman İhsan Berktaş'ı aynen şu şekilde görür: **wqytjd435y68vjafakg88a97fha**. Bu encrypt edilmiş dosyadır. Bu dosyayı okunabilir bir şekilde görebilmesi için Decrypt etmesi gerek. Ve bu da koskoca bir "Kriptografi" dilini bilmesi anlamına geliyor. Ayrıca alacağın şey 3D kart ise Türkiye de hepsi var. Ordan getirtmene gerek yok. Kamere bir telefon yeterli :))

5-Sence Quake3 mü? Unreal Tournament'ı? Hiçbiri deme! Ha! Tamam bide Half-Life var tabii...

Zeb: Bence Unreal Tournament. Hi-Tech FPS'lerin yüz akı [türü ben uydurdum!]. Quake 3 görsel olarak, UT ise teknik olarak güzel. Half Life zaten başlı başına süper :))

7-Sence hangi ISS? Yani bu soru burada sorulmaz ama istersen yanıtı mail ile gönder ehehehe!

Zeb: Walla o kadar bıktım ki ISS'lerden, tek söyleyeceğim KabloNet. Lütfen reklamlara kanmayın... İnce eleyip sık dokuyun. Türk Telekom haziran ayında İnternet çıkış kapasitesini 2 katına çıkaracakmış. O zaman biraz daha nefes alır belki Türkiye de ki İnternet.

Şimdilik sorularım bu kadar. Ancak daha yeni açılıyorum, yakında benden kurtulamayacaksınız. Değişik isimlerle 3-5 mektup birden gönderecem (Şaka tabii Yapar mıyım öle şey ??!). Bye!!!

İhsan "Neo" Berktaş

Zeb: E sen daha 5-6 değişik isimle mail göndermedin mi? Bu Overdose'da yayınlanan mailleri hep başka insanlar mı yolluyor sanıyorsun? Hayır Overdose'u aslında 6 kişi okuyor ve o 6 kişi sürekli isimlerini değiştirip değiştirip mail yolluyor! Onlardan birisi de benim :) Bak şimdi başka bir isimle mail yollayacaksın şunları yapmayı unutma: "Wordpad, Türkçe karakter, rtf ve başka bir isim" Çok kolay...

Selam Zebani (vay bee ne enterasan giriş)

Galatasaraylı olduğumu duyduk. Bizde aynen Ne diyelim Cimboma finalde başarılılar.

Nisan sayısın da okuduğumuza göre dergiyi alanların ancak %2'si dergiyle iletişim kuruyormuş.

Aslına bakarsan bu bana çok ilginç geldi, çünkü iletişim konusunda türklerin üstüne yoktur.

Ülkemizdeki cep telefonu satış rakamı Japonyadaki nin 3 misli imiş hemde onların nüfusu bizimkinin 2 katı.

Bu durumda ülkemizin iletişime ne kadar önem verdiğini gösteriyor???? Mesela bizim okulda bazı kızlar teknolojiye ayak uydurup dedikodularını cep telefonlarıyla yapıyorlar. Sen de mail adresi yerine cep telefonu'nun numarasını ver gör bak ne oluyo. Sana bir kaç sorum(uz) var.

Zeb: He he he! Walla böylesine absürd bir durumu bu kadar esprili bir dille anlatman çok hoş. Seni tebrik ediyorum. Doğru ya, Cep telefonu ile olan iletişimimizin dünya da bir eşi benzeri yok. Çok güzel yakalamışsın. Bravo. Benim Cep telefonum yok. Olmaz da. Cep telefonu konusunda Türkler üzerine acılı fikirlerim ve teorilerim var. Bir ara açıklarım.

1- Bilim kurgu seviyorsun. Stephen King Kara Kule serisini okudun mu?

Zeb: Kara Kuleyi 3 ay önce bizim Can Kantarcı [Kamerde sansarcı diye okunur] verdi ama daha okumadım. Bu gidişle okumadan vermiyem, ayrıca okusam bile okumadım diyem kendisine [sakın çaktırmayın!]. Can olm, duydun mu o kitap benim oldu :)). Nerden nereye...

2- Metal dinliyorsun. Sence en büyük kim?

Zeb: Off çok zor bir soru hani yıllarca düşünsem... Gerisini biliyorsun. Metallica listenin bir hayli gerisinde. Sadece söylüyüm dedim.

3- Dune serisinin bütün kitapları Türkçeye çevrildi mi? Ben ilk üçünü okudum.

Zeb: Dördüncüsü de çevrildi 2 ay önce. Hatta sen bu satırları okuduğun sırada 5.si de çevriliyordur [bu ne be? :))]

4- İnsanlar Metal dinleyenlere gıcık oluyor (Hem de onları hiç tanımadan) Ben de onlara gıcık oluyorum. Senin başına Metal dinlemekten ötürü tatsız bir olay geldi mi?

Zeb: İnsanlar en sıradan, en küçük şeylere bile gıcık oluyor. Tolerans'ın sıfır olduğu yerde yaşıyoruz. Metal de neymiş? Ne acı di mi? Ben bi aralar uzun saç ve top sakal bırakmıştım, insanlar tip tip bakardı, ben de "ne bakıyorsunuz lan, alırım aklınızı" demezdim. Yaşadığım en tatsız olay bu :))

Dergiyle iletişim kurduğumuz için çok mutluyuz. Naapalım bizim cep telefonumuz yok.

İnşallah bir daha ekonomik buhran yaşamassınız. Siz hiç Dayı yeğen Gameshow okuyucusu gördünüz mü? İzmir'den Yiğit Ulucan ve Yavuz Kafadar

Zeb: Walla bu iletişimden ben de memnunum. Overdose'un Cep Telefon'lu formatını düşündüm bir an ve terledim. Kabus, telefon zili olarak üstüme çökerdi

heralde. Hem de tavsiye sorulduğuna düşününce... ay ay! Anne-Oğul Gameshow okuyan gördüm ama Dayı-yeğen ikilisine ilk defa raslıyorum. Çok güzel walla. Bunları duyduğum zaman seviniyorum, kalbim minik bir kuş gibi pır pır atıyor [ya bu sonlarda saçmalamak zorunda mıyım?] Sizleri tebrik eder ve mesaj vermenin zevinciyle dolup taşarım [ay yaa!]:
"Overdose, Mail, Wordpad, Türkçe karakter, İmla kuralları, Rtf, Netscape, Explorer, Attach file, send... :)))"

Selam Zeboş

Gameshowun nisan sayısının o güzelim sayfalarını çevirirken overdose bölümüne sıra geldi ve mailleri okumaya başladım. Birden karşıma adının Polat Yarışçı olduğunu söyleyen aksakallı bir dede çıktı: "kalk bilgisayarını aç ve overdose a mail yolla" dedi. Bende "ooo dede yea saat sabahın beşi daha karga bile kahvaltısını etmedi" dedim ama anlamadı. Sonunda maili aksakallı dedenin

bir küre var ve bu kürenin içini açmam gerekiyor.Bunun içinde alttaki şifre bölümüne "79030" yazmak gerekli.Ben yazıyorum ama içinin falan açıldığı yok. Zeb: Şeytan işine burnunu sokmuş bi kere... Bak şimdi o küreyi açmadan önce elbise dolaplarında bir kart bulmuş olman lazım. Bu kart'ın üzerinde "Visit Ohama Beach" yazıyor. O kart var mı elinde?

3-)Televizyondaki reklamlar hakkında neler düşünüyorsun.Artık reklamları izlemek bence çok zevkli bir hale geldi.Ya sence?(gokoreççiee:))

Zeb: Reklamlardan bazıları çok güzel, hem fikir olarak, hem çekim olarak. Fakat bazıları ciddi anlamda berbat. Hele o bahsettiğin kokoreççi ile yanındaki kestaneci fikri berbattan 10 kat daha kötü. Sempatik olmaya çalışırken reklam iticiliğın doruklarına ulaşmış ve hatta paldır küldür aşağı bile düşmüş, hala düşüyor. Üstelik bağlantı hızı da düşük [bir yerden bağlamam gerekiyordu:))].

olmasını tercih ederim [40 yaşındaki kitap kurdu entellektüeller gibi konuştuk yaw!]. Nasıl da savuşturdum bu arada abonelik işini. Cevap verirdim ama yer kalmadı:))

Mektubumu senin için wordpad de yazıp zengin metin biçimi ile kaydettim.Herkeste benim gibi yapısın.Aferin bana.Mektubumu yayınlarsan çok sevinirim.Neyse artık bu kadar yeter.Hadi byee!
Mehmet Selim BEKİL

Zeb: Walla aferin sana. Herkes senin gibi yapısın ve bana da mesaj verme telaşı kalmasın :))

Geçen ay burda yer alan isimler, yanlış font kullanmamdan ötürü hatalı çıktı. Bunun için özür diliyorum. Ve bu isimleri izninizle tekrar yayınlamak istiyorum. Eğer bu ay da hatalı çıkarsa bu işi bırakıyorum :))

kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa... kısa...
kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...kısa...

Emre Can Kılınç, Mahir Özdemir, Can Ahışka, Yunus Emre Feyzioğlu, Mehmet Kahraman, Mert Türkoğlu, Hakan Bilenler, Gürcan Çalık, Onur Çelik, Cihan Can, Reha Muhtar Kocataş [şüpheli isism:)], İbrahim Taşyurt, Sidar Şahin, Salih Kurt, Mert

Enç, Övünç İşler, Tutku Tuzlu, Can Baran, Zero Cool [yapma yaa! :)], Erhan Turgut, Aras Barlas [mükemmel uyum], Harun İçöz, Alpay Levent, Tarık Şirin, Ali Can Ökten, Göker Manap, Hasan Ali Güleç, Ayşegül Er kaymaz, Emre

Sarı, Emre Cınardan, Baran Akeren, Okan Kıran, Mete Hoca [meraba hocam beni hatırladınız mı? :)], Boran Çamlık, İrem Uygun [barıştık di mi?], Efe Yaygel, Hamza Karakobra [Korkuyorum sizden!], Ertuğrul Arkan, Yiğit Ulucan, Çağlar Kalaycıoğlu.

zorlamasıyla yazdım.(saçmaladım ben yea:)) Dikkat et. Sorulara geçiyorum.

Zeb: Bu aksakallı dede de çok olmaya başladı yaw. Benim ismimi kullanarak okuyucuları rahatsız ediyor. Hayır bi yakalasan yolacam tavuk gibi beyaz sakallarını [son derece yanlış bir benzetme :)]. Walla burda tek ben saçmalıyorum sanırdım. Bi yandaş buldum güzel oldu. Artık beraber saçmalıycaz ve süper saçma ikili olacağız. Cevaplar:

1-)Bi daha kapanıp açılısanıza çok zevkli oluyo.Hadi kapanıp açılın(gene saçmaladım)

Zeb: Şu sıralar tekrar kapanıp, açılmamız gerekiyordu ama bir hata oldu. Nerde oldu ki? Acaba MEG bu sefer hesapları doğru mu yaptı ne? Niye yapıyorsun olm, okuyucuya mahcup oluyoruz burda :)). Bundan sonra okuyucu demiycem. Birden çok saçma geldi bana, onun yerine GameShow dostları demek istiyorum. Çok daha sıcak, içten ve samimi. Di mi?

2-)Şimdii ciddi ve çok önemli bir soru sorucam sana.Faustun ikinci bölümünde takıldım.Klübünün içindeki yatak odasında

4-)Bana iyi bir iss ve modem tavsiye etsene.

Zeb: KabloNet ve Onların taktiği KabloModem. Ehe, şey oldu mu?

5-)Tiberian Sun'ın demolarındaki güzel kadın bizim burda oturuyor seni onunla tanıştırayım mı?

Zeb: Yalan söylüyorsun çünkü şu anda yanımda kendisi. Sen bir şey diyor musun? İletelim hemen :))

6-)Gameshowa niye abone olunulmuyorki?Yoksa derginin kapanma ihtimali falan mı var.

Zeb: Bütün dergilerin kapanma ihtimali var bi kere. Buna aktüel, Tempo, Time gibileri de dahil. Birgün hepsi kapanacaklar bu internet yüzünden. Çünkü Electronic Yayıncılık hızla geliyor. İnsanlar Bilgisayar da dergi okuyorlar. Bana göre çok saçma bu durum. Yani dergilerin kendine has bir havası vardır. Elinde tutmak, sayfaları çevirmek, rahatça oturup okumak hatta koklamak ister insan [bizimkişi çok güzel kokuyor!]. Yazıyla ve yazarla aramda radyasyonlu bir monitörün değil, mis gibi kokan o matbaanın has kokulu kağıdınının

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Bir şeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
İhlamurdere Cad.
Çelebioğlu sok. Mutlu han
no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690,
İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Ayın Hikayesi

OLMASI GEREKEN HEMEN OLSUN

Bir ilkbahar akşamı evde bilgisayarın başında otururken kapı çaldı. Ben de o sırada çok önemli bir işle meşguldüm. Kıza söve kapıyı açtım. Bir de kimi göreyim; lise yıllarından eski bir arkadaş bana bakıyor. Adı Yusuf. Bana diğer kankaların aşağıda arabada beklediklerini söyledi. Neyse apar topar aşağıya indim. Selamlaşma faslından sonra arabaya binip gazı kökleyerek mahalleden ayrıldık. O gece aklımıza gelen tüm eğlenceleri yaptık. Lise ilerlerinden bahsettik, biraları yudumladık vakit epey ilerlemişti sonra arabayı sahile çekip denizi seyrettik. Herkes aygın baygın bir şekilde sigaranın dumanını savura savura denize bakarken benim aklıma bizim köye gitme fikri geldi. Orası sakın ve تنها bir yerdi ve evde kimse olmadığından geceyi orda geçirebilirdik. Bu fikir herkesin aklına yattı. Zaten bizim diğer iki kanka da - Mustafa ile İlker- kalacak yer için endişeleniyormuş. Çünkü bu halde eve gitmek pek iyi olmazdı. Neyse bir tekel bayiiinden yeterli kadar bira aldıktan sonra doğru bizim köyün yolunu tuttuk. Köy şehirden 30 km. uzaklıktaydı. Şarkıyla türküyle vakit hemen geçti ve köye vardık. Sonra gecenin karanlığında zar zor da olsa evi bulduk. Ben kapının eşliğinden anahtarı çıkartıp kapıyı açtım. O sıralar da saat gecenin üçü. Kapı sanki ağlarmışçasına bir ses çıkararak açıldı. Bizimkiler biraz tırsar gibi oldu. Ama karar verilmişti. İçeri girdik ve hemen üst kata çıkarak yatacak bir yer hazırlamaya başladık. Bu iş bizim fazla bir zamanımızı almadı. Zaten bizimkilerin hemen yorganın altına girme gibi bir istekleri vardı. Neyse hepimiz bir yer yatağında yattık. Zaten alkollü kafalar hemen uykuya daldı.

...aniden uyanıyorum, karanlık odada tek duyduğum hızlı bir şekilde alıp verilen soluk sesleri. Saat sabahın 5.00 i ve hava aydınlanmaya henüz yüz tutmamış. Mustafa dehşet dolu bir yüz ifadesiyle yataktan kalktı ve işi açtı. Bize hemen toparlanmamız gerektiğini söyledi. Hiçbir şey anlamıyordum. Muntazam bir hızla toparlandık ve hemen arabaya doğru gittik. Ben evin kapısını kitlemeye uğraşırken araba hareket etmeye başlamıştı bile. Zar zor kendimi arabanın içine attım. Ve şehre doğru gitmeye başladık. Yol boyunca ne kadar direttimse onların ağızından bu olayla ilgili tek bir laf alamadım. Olayın anlamsızlığı kafamda bir ileri bir geri gidiyordu. Sonunda şehre geldik. Bizim üç silahşörler beni eve bırakırken benden yarın gece saat 01.00 de sahilde buluşmak için söz aldılar. Sonra ben eve gittim ve uyudum. Gerçi buna tam olarak bir uyku denmezdi ama neyse o ayrı bir konu. Ertesi gün tam sözleştiğimiz yerde oldum. Bizim İlker, Mustafa ve Yusuf da oradaydı. Kafalarını öne eğmiş oturuyorlardı. Sonra be yanlarına gittim tokalaştık ve kumsala oturduk. Ben söz hakkını onlara bıraktım. Önce birbirlerinin yüzlerini baktılar

sonra da İlker bana dönüp karamsar bir ifadeyle sunları söyledi:

Kerem beni dikkatlice dinle. O gece orda inanılmaz bir olay oldu. Gece yatağa başımızı koyar koymaz uyuduk ya da uyuduğumuzu sandık. Sonra ben Garip bir ürpertiyle uyandım. O sırada Mustafa ile Yusuf'un da uyandığını fark ettim. Ama sen hala uyuyordun. Sonra evin kapısı aniden çarpıldı. Biz korkudan ne yapacağımızı şaşırдық ben bir elimle de seni dürtüklüyorum uyanasın diye ama sende tık yok. Neyse arada bir 20 sn. boşluk oldu. Biz kulak kesildik sesleri dinliyoruz. Sonra yavaş yavaş merdivenlerin gıcırdağını duydum. Sesler giderek ağırlaşıyor ve artıyordu. Sanki merdivenlerdeki şey avını köşeye sıkıştıran bir sansar gibi kasıla kasıla yanıma doğru geliyordu. Ben resmen taş kesilmiştim. Aklım beynim her şeyim dondu kaldı. O adam içeri girdiğinde kıyametin o gün olduğuna karar verdim. Üzerinde bembeyaz bir elbise vardı ve gözleri de elbisesi kadar beyazdı. Yüzündeki kırışıkların haddi hesabı yoktu. Parmakları da birer oku andırıyordu. Adam ayaklarımızın dibine kadar geldi. Ellerini arkada birleştirdi ve sana sabit bir şekilde bakmaya başladı. Yüzündeki ifadeyi asla unutamıyorum sana sanki acınası bir kedi yavrusuymuş gibi bakmaya başladı. Biz sanki hareket edemez olmuştuk ağızımızı bile açamıyorduk. Adam sana şöyle böyle 5 dakika boyunca baktı. Sonra bende film koptu. Sanki bunlar bana bir rüyaymış gibi geldi. Emin olmak için Mustafa'ya Yusuf'a sordum onlar da o adamı gördüklerini söylediler. Bu sefer tam bir dehşete kapılmışım. Sonra seni uyandırdık ve şehre doğru yola koyulduk zaten bundan sonrasını sen de biliyorsun.

Ben İlker'in bu dediklerini sanki hiç şaşırılmamışçasına dinliyordum. Sanki o şeyin varlığını eve ilk adımımı atarken hissetmişim.

...aradan epey zaman geçti. Yarın bu olay olalı tam dört sene olacak. Bu olayın ilk yıldönümünde Mustafa kayboldu. Ertesi yıl İlker ve üçüncü yılında ise Yusuf. Hiçbirinden bir haber alınamadı. Akıbetlerinin ne olduğu hakkında en ufak bir bilgim yok. Geriye küçücük bir iz bırakmadan kayboldular. Biz bu olayı kendimizden başka hiç kimseye anlatmamıştık. Şimdi sıranın bana geldiğini hissediyorum. Ama hiçbir şeyden emin değilim. Yarın son perde oynanacak ve her şey belli olacak. Evet yarın özel bir gün ya II. doğum günüm ya da ölüm günüm...

Kerem Soldier

Yukardaki hikayeyi yazan arkadaş, bize gerçek soyadını ve adresini yollarmısın? Nedense burda yayınlanan hikayelerin sahiplerinin adresi olmuyor. Bekliyoruz.

FANTASYA

Can Kantarcı

Küçükken hep sinir olurdum insanların fantezi ve korku edebiyatını aşağılık bir edebiyat dalı olarak görmelerine. Özellikle kendilerini bir şey sanan Türkçe/Edebiyat öğretmenlerinin o tavırlarına. Hele okuma derslerinde bir Stephen King eseri getirdiyse yanınızda, vay halinize! O küçümseyici bakışlar, aralarda laf sokmalar falan... Bak yine sinir oldum. Ama şimdi o insanların hallerini gördükçe gülüyorum. Zamanında bu türlerin yazarlarına laf edenler, şimdi savunucusu oldular.

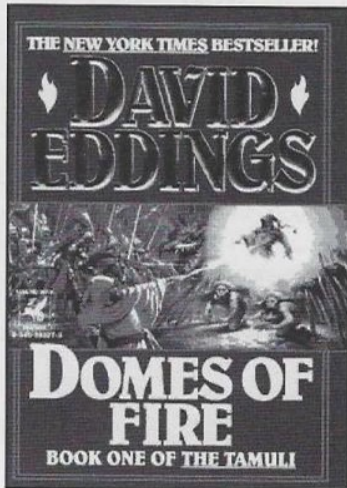
Geçen gün Stephen King'i sevmeyen, onu yazar olarak görmeyen bir tanıdığıma rastladım. Ayaküstü geyik yaparken Yeşil Yol adlı filmin süper olduğu şeklinde bir önermede bulundu. Tabi ben hemen koçum bittin sen, dedim içimden. Dışından ise, harbiden de iyi film olduğunu belirttim. Aslında canım da pek çekmiyordu pek kimsenin üstüne gitmeyi ama o film hakkında inanılmaz, mükemmel gibi sıfatlar yağdırmaya devam edince, dayanamadım ben de. Biliyorsun, dedim ona, film En İyi Uyarılama dalında Oscar'a adaydı. O da evet olmuş şeklinde bir cevap verdi. Geyiğin boynuzlarının her birini anlatmaya gerek yok, sonuçta ben Stephen King'in romanından uyarılama olduğunu söylediğimde arkadaşın ifadesini görmeliydiniz. "Hayır canım olamaz"lar, "hadi len"ler vs vs. Asıl şok ona Shawshank Redemption'ın (Esaretin Bedeli) da onun bir romanından uyarılama olduğunu söylediğimde oldu gerçi :). Neyse, bu aylık boşalmamız bu kadar. Rahmanhan, hala ısrar edenlere bi anlativer arkadaşım.

Bu ay, ilk yazımda değinmeyi unuttuğum, ikinci yazıda da başka bir konuya eğildiğimden dokunamadığım küçük bir olayla başlayacağım: 6.45 yayınlarının çeviri faciası. Bilmiyorum kaçınız İngilizce versiyonunu okudu David Eddings'in Elenium serisini ancak şunu biliyorum ki, Türkçe çevirisini okuyanlar dilbilgisi açısından büyük azaplar çektiler. O kadar çok hata var ki, saymakla bitmez. Sanırım bayağı aceleye geldi fakat bence biraz daha dikkatli olunmalıydı. Gerçekten bu ufak ama önemli hatalar, dikkatli okuyucuların bütün okuma zevkini alıp götürerek nitelikte. Yine 6.45'e yönelteceğim başka bir eleştiri de, ne yazık ki genel kitap kapağı ve cilt seçiminde pek de başarılı olamamaları. Safir Gü'l'ü elinize aldığınızda (Bhelliom'u mu, esprisi yapanlar yok aramızda biliyoruz), insanın o kadar da okuyası geldiğini sanmıyorum. Ne bileyim, insan en azından fontu güzel seçer ya. Dümdüz Arial'la da yazılmaz ki...

Yavaş yavaş bu ayki olaylarımıza geçiyoruz sayın okuyucu.

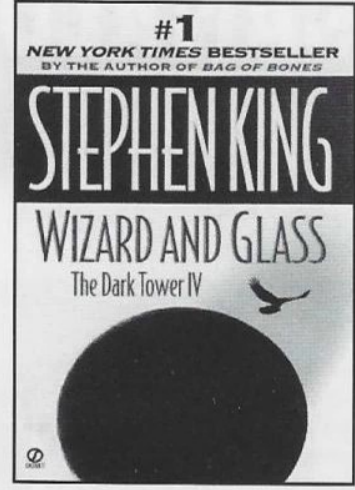
1) David Eddings - The Tamuli

İki ay önceki Eddings tanıtımımızdan sonra bu ay da sırada ünlü yazarın Elenium serisine devam olarak yazdığı Tamuli üçlemesi var. Öncelikle o zamanın ilk yazım olması sebebiyle Eddings hakkında bazı söylenmesi gerekenleri atladığımı düşünüyorum, onları tamamlamama izin verin :).



Eddings gerçekten de tasvire pek önem vermeyen bir yazar. Kitaplarının çok büyük bir kısmı diyaloglar üzerine kurulu. Elenium'da pek gözüme çarpmamıştı ama Tamuli'yi okurken gerçekten de öyle olduğunu farkettim. Şimdi bu iyi veya kötü demek değil. Bir tarz meselesi. David Eddings tartışılmaz derecede bir usta kişileri konuşturmakta, bu yadsınamaz bir gerçek fakat ben yine de tasvirlerle biraz

daha ağırlık verseymiş daha iyi olabilirmiş kanısını sürdürüyorum. Yazarın tarzında benim dikkatimi çeken başka bir nokta ise savaşta



giriş sahnelerini hep aynı şekilde anlatıyor olmasıydı. Bir diyalog bitiyor, sonraki paragrafta "Ve saldırı şu gün geldi" gibisinden bir cümle. Bir süre sonra aynı şekilde söylemek sıkıyor ya. Biraz daha değişik bir şeyler bulunabilirmiş gibi geliyor orada. Tamuli, başta da söylediğim gibi Elenium'un devamı. Ben İngilizce'sini okudum, şu an 6.45 de çevirme aşamasında bildiğim kadarıyla. Sonucumu hemen söylüyorum, bu seri de çok güzel. Hatta Elenium'dan daha iyi bile diyebilirim gizler açısından. İnsanı daha çok merak ettiren şeyler var Tamuli'de. Özellikle Atan'ların karizmasına hayran kalmamak mümkün değil. Espi dozajı Tamuli üçlemesinde daha yüksek. Bu beni bazen sıkır gibi oldu ama genelde fikrim olumlu. Şimdi espri niye sıksın abi insanı diyen vardır ama her seferinde de aynı tür şeyler sıkıyor be harbiden de.

Sonuçta, Tamuli alınır. Elenium'a tam olarak bir devam. Kahramanlar hemen hemen aynı ve resmen Elenium'un 4., 5. kitapları gibi okuyorsunuz bu seriyi. Bazılarının tam aradığı şey olduğunu biliyorum bunun.

2) Stephen King - Kara Kule

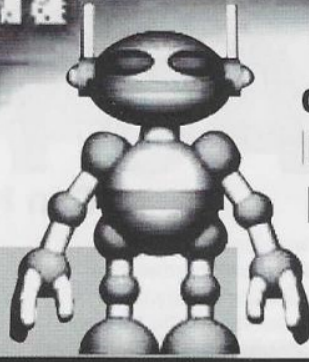
Aslında bu insan için yukarıda bayağı bir şey saydım, döktüm ama yine de kitap tanıtımı ayrı bir olay. Stephen King'in nadir fantezi örneklerinden Kara Kule, adeta bir efsane. Geçtiğimiz sene içinde dördüncü kitabı çıkan ve yakında da beşincisi çıkacak olan bu serinin fanatikleri sandığınızdan da fazla (eh biri de benim). King'in isterse her türde iyi yazabileceğinin bir kanıtı adeta. Gerçi onun Ejderha'nın Gözü adında bir fantezi denemesi daha vardı ama o daha masalsi bir tarzdaydı. Kara Kule'nin o gerilimli, bunaltıcı havası yok kesinlikle.

Roland adlı bir "Şövalye" ve bir "Büyücü", bu serinin ana kahramanları. Roland gerçekten de gelmiş geçmiş en karizma karakterlerden biri bence. Sırf onun kişiliğini analiz etmek için bile okunur bu seri. Zaten Büyücü başlı başına bir şey. Kara Kule daha çok bir Mad Max'imsi bir atmosferde geçiyor. Bunalım inanılmaz derecede fazla. Romanlarda sürekliliği insanı boğucu bir hava var. Hele o sürprizler... Okurken öyle şeylerin farkına varıyorsunuz ki, vardikten daha sonra anlıyorsunuz. İşin aslı burada bence.

Kara Kule'nin genel dili, klasik Stephen King. Daha önceden yazarın bir kaç kitabını okumuşsanız alışmakta zorluk çekmezsiniz. Zorluk çekmezsiniz diyorum ama, anlaması, kavraması aşmış derecede komplike yerler yok da değil. Benim bazı sayfaları iki kere okuduğum oldu, o kadarını söyleyeyim. İncelemenin başında da dikkatinizi çekmiş olabileceği gibi, bu seri daha tamamlanmamış bir seri. Beşinci kitap yolda, dediğim gibi. Ve işin daha da ilginç, King de nasıl biteceğini bilmiyor Kara Kule eserinin...

Diyeceğim o ki, Kara Kule harbi iyi bir seçim olabilir. Fakat zorluk çekmemek için daha önce bir kaç King kitabı okumuş olmanızı tavsiye ederim.

Ne kadar inanılmaz oldu pek bir fikrim yok ama, bu aylık benden bu kadar ondan eminim işte. Kendimize iyi bakalım derim. Gelecek ay görüşmek üzere sayın okuyucu.



**Gülelim eğlenelim,
Eğlenelim çoşalım,
Kuduralım Yarabbi!**

Havalar bahar diyor. Havalar aşk diyor. Havalar çalış-ma, yaz-ma diyor. Burdan direk çıkarılabilecek sonuç : Zebani hava değildir. Geçen gün sokakta yürüyorum. En üst kattan bir teyze aşağıya bir ip uzattı. Sanal evladım bana bakkaldan iki kilo un, şeker, su ve sepet alırmısın dedi? Sonra bu ülkenin alışmakta güçlük çektiğim adetlerini düşünerek dediğini yaptım. Sepeti ipe bağlamamı istedi ve aldı. Parasını vermeyecekmisiniz dedim. O da kafama bir CD fırlattı. Parasını Zebaniden yazıyı teslim edince alırsın dedi. Böylece Türkiye'nin ilk depozitolu yazısını yazmaya koyuldum. Yazıyı yazar paramı geri alırım. Ayrıca bir oyun CD'si 7. kattan atıldığında beton etkisi yapıyor. Dikkat edin.

Hayatta insan çok risk alır. Bu aldığım en acıip riskti.

Öncelikle şunu söylemeliyim ki Risk 2'nin dergideki açıklaması berbat. Zaten kadın kısmısı gitsin evde soğan doğrasın demek isterdim ki, aklıma Cadı loz'un adam doğramayı tercih eden biri olduğu gerçeği bir tokat gibi vurdu. Akla vurulan tokat ne oluyorsa artık. Şimdi diyeceksiniz ki bu adam oyundan bahsediyor da ne oluyor? Oyunu zaten okuyoruz öbür tarafta. Bir de bu Sanalhödömüdür nedir ondan niye okuyalım. İşte bu sorunun cevabını aramanız bile bu yazıyı okumak için iyi bir sebeptir aslında.

Risk oyunu bizim küçüklüğümüzde Gizli hedef olarak bilinen ondan sonra da yeniden düzenlenen bir masa oyunu. Koca koca adamlar olunca aynı oyunu yeniden kaeşfedip günlerce oynamıştık. Bir ara Gameshow ekibi toplanıp deli gibi oynardık. Emin'in

bir sanal oğlan macerası: RISK 2



Ne dünyaymış bel!
Her oyunda ele
geçir kurtar. Yok mu
başka bir konu?



Bedelliden
yararlanmadın
galiba he?
Tertip!



Ateşş!
Vurun
yiğitlerim,
Koman
gazilerim!

kazanma azmi, Çilemin edebi oyunu, Polat'ın cesuryürek tadındaki asi dalışları, benim anlamsız pazarlıklar yapıp bir varlık gösterememem, Cadı Loz'un kudurmuş zarları ve sabahlara kadar süren anlamsız tartışmalar. **Zaten herhangi bir oyunu güzel yapan da uğrunda dünyanın en gereksiz tartışmalarını yapabilmekte yatar.** Bu oyunu güzel yapan şey de zaten Pentium 2, 3, 5 ya da her kaçsa, bilgisayarı değil de birilerini yenmektir. Çünkü bir bilgisayarı her türlü oyunda yenebilirsiniz. Ama ne yazık ki hiçbir oyunda bir bilgisayarı kızdıramazsınız. Onların gerilen sinirleri



Dur hemen
şapka
çıkartıım

Leeds'e
deplasmanda
iki attık tabii

yoktur. Belki de bu yüzden sizinle oynamaya hazırdılar. Ha oynayacaklar tabii eşşek gibi... "Parra" sayıyoruz o kadar. Oyunun beni en tatmin etmeyen kısmı anlamsız pazarlıklarına fırsat vermemesi. Diploması pek bir işe yaramıyor. Ama oyunun mükemmel bir yanı ise Zone'da oynanabiliyor olması. www.zone.com'a gidin bir sign up yapın. İki üç gavur size bir koysun bakın bakalım oyun cd'romunuzdan çıkıyor mu bir daha. Öğrenip viyana kapılarına dayanana kadar oynuyor insan.

Turn based strategy dedikleri o acıip sınıfa giriyor ki benim asıl sevdiğim oyun türüdür. Tek sorun, ben kurşun asker görselinden nefret ediyorum o. Yoksa herşey iyi güzel tasarlanmış oyunda. Risk 1 varken risk 2 nerden çıktı sorusuna verilebilecek cevap hazır. Pazarın kaymağını alma stratejisi. Birkaç küçük değişiklikle Unutulan oyun tekrar sunulur. Aslında grafiği güzel sayılır oyunun. Eskisi paçoz kalıyor yanında. Müzik de eklemişler. Ben asıl bunu pek anlamıyorum. Ben evimden müzik setimden bir sürü müziği ekleyebiliyorum. Bu ne ki? Zaten yaz geldi. Güneye gidin, tatile çıkın durmayın bu acıip şehirde. Almayın size yollanan sepetleri. Boşverin gitsin. Risk2 çıkar üç çıkar. Hayat böyledir. Kalın sağlıcakla. Riske de, bence, girecekseniz evde masaüstünde girin.

Cadı Nesime gururla lanetler

Bir cadı olmak bazen ne kadar zor oluyor bilemezsiniz. Hele bahar sendromu yaşayan bir cadı olmak daha da zor. Şu bahar denen meret beni iyi bir cadı olmaya zorluyor. Etrafımdaki herşeye güler bakmak ve insanların yanaklarını mıncıklamak istiyorum. Hatta Zebani'nin ve benimle bir türlü geçinemeyen konuşan aynanın bile aslında o kadar kötü olmadığını düşünüyorum. Bir an önce kendime gelmeliyim. Başcadı geçen gün beni çağırıp "Neyin var?" diye sordu. Umarım bu durum bir an önce geçer. Diğer cadı arkadaşların alay konusu olacağım yoksa. Geçen gün bir kedi yavrusunu elime alıp "Canııııııı ne şirin şeysin sen" demişim. Artık ne yaptığımı bilmiyorum. Kendime gelmeliyim.....

Şu hikaye olayı da olmasa aramızda ne cevherlerin olduğunu göremeyecekmışiz. Kelimelerin gücü adına savulun iki hikaye geliyor!!!!!!!

Korkuluk, çiçek, tarla, koyun, adam, yangın, ağaç, kuş, ev, sümüklü böcek, para, su, masa, televizyon, saç.

KORKULUĞUN LANETİ

Çoban Zebani **koyun**larını otlatmaya götürür. Ağaçlarla dolu bu ormanda kendisini çok feci bir biçimde güvende sanmaktadır. Her zaman bu ormanda ne yapıyorsa yine aynı şeyi yapacak; evinde hiç ot olmadığı için buradaki koyunlarını **otlat**acaktır.

Pis beleşçil! Üstelik bunu yaparken her zamanki gibi masum bir **çiçek** ezecektir. Fakat su sefer durum farklıdır. **Ağaç**lardan bile daha büyük, üstüne **kuş**ların yuva yaptığı bir **çiçek** vardır Zebani'nin karşısında. Zebani her zamanki salaklığıyla: -Bu ne ya? Allah bilir bu meretin içinde **televizyon** bile vardır, der.

Sümüklüböcek, çiçeğe bu şekilde hitap edilmesine sinirlenip Zebani'ye sümükle saldırır yapar. Zebani'nin her yeri sümükle olur ve suyu olmayan bir dereye atar kendini. Olmayan **suyla** bir güzel yıkanır. **Tarlasından** çıkan şampuanla da **saçını** yıkar. Oluyor işte böyle bazen!

Sonra Zebani bir **ağacın** yanına gider ve **ağacın** dalına konup gözü açık uyumaya başlar. Rüyasında korkuluğu ile kendisini yataкта bulur. Birden bire **korkuluk** kendini kibritle yakıp Zebani'nin üstüne atlar. (Saman da çabuk yanar.)

Zebani kan ter içinde uyanır. Sonra da koyunlarının bağırışlarını duyar. Hepsi kaçmaktadır. Zebani ormanda **yangın** olduğunu görür. Sonra karşısına "O" çıkar...(Put horror music here) **KORKULUK!!!**

Zebani olayı anlayamaz. Yine her zamanki salaklığıyla:

-Aman Tanrım, korkuluğun içine şeytan girmiş!, der. Sonra korkuluk çok feci bir şekilde patlar. İçinden harika bir isme sahip olan Cadı Loz çıkar ve salak Zebani'ye:

-Hahahahahahaha! Biraz önce şeytan diyordun ya! Haha, şimdi "Keşke şeytan olsaydı" diyeceksin, der ve Zebani'ye kocaman bir **masa** atar. Zebani korkusundan ağaçtan düştüğü için bu saldırıdan son anda kurtulur. Düştüğü yerden doğrulup:

-Aaay, yine mi sen? Ben de bir halt sanmıştım. Peh...Sadece eski düşmanım Çatı Gaz'mis! der.

Cadı Loz çok sinirlenir. Zebani'ye kırbacını tattırır ve ona ardarda ateş büyüleri atar. Zebani Cadı Loz'dan birden bire çok korkmaya başlar. Çünkü Cadı Loz tahmin ettiğinden daha güçlüdür. Cadı Loz:

-Simdi kaç, kendini geliştir ve karşıma **adam** gibi çık, der. Tabii Zebani, Cadı Loz daha sözlerini bitirmeden kendisini **evine** ışınlar ve gelecek karşılaşmasında Cadı Loz'u yeneceğine dair kendi kendine söz verir...
Ekin

ZEBANİ ve İTFAİYECİ KADIN

Güneş yavaş yavaş batarken, Zebani de Kamer'den çıkmış, evine doğru gidiyordu. Bunaltıcı bir sıcak vardı. Öyle ki **çiçekler** kurumuş, CD'ler bozulmaya yüz tutmuştu, Zeb de her zamanki gibi soğuk bir diet cola'yla serinlemeye çalışıyordu. Evi Anadolu yakasında olduğundan karşıya vapurla geçiyordu. Birden yanından hızla ve telaşlı bir şekilde geçen bir **adam** gördü ve ona şiddetle bağırды, çünkü güzelim kolası üzerine dökülmüştü. "Hemen şu herfi yakalayıp bir güzel dövmeliyim" diye düşündü. Arkasından hızla koştu ancak yakalayamacağını anlayınca bu kara cüppeli adamı unutmaya çalıştı. Vapurun üst kış tarafına geçti ve bir yandan kolasını içerken, bir yandan da rüzgarla uçuşan ve yüzüne çarpan **su** damlacıklarını izlemeye başladı. Bu sırada vapurun arkasından uçan **kuş**lara da iştahlı gözlerle bakıyordu. Çünkü çok açtı ve bir güvercin kızartma yemeyi çok istiyordu. Yaklaşık yarım saat geçmişti ve vapur Kadıköy'deki iskeleye büyük bir uğultuyla yanaşıyordu. Zebani alt kata indi ve vapurun yanındaki **korkuluk**lardan tıklım tıklım ilerleyen sürüye katıldı. Tıpkı bir **koyun** sürüsü gibiydi ve Zebani bunu düşününce daha da acıktı. Bir kuzu pırzola için diet cola'sını bile verebilirdi. Ama o sırada beklenmedik bir şekilde denize bir adamın düştüğünü gördü. Bu o kara cüppeli adamdı. Zebani, güzelim kolasının dökülmesine neden olan bu adamı **saç**larından tüm gücüyle çekerek kurtarmayı başardı. Zebani, adam ayılınca onunla iskelenin yakınındaki büfelerden birine gidip birşeyler içmeyi teklif etti (Diet cola). Tanıştılar. Adamın ismi Meg idi. Meg, Zeb'e hayatını kurtardığı için teşekkür etti. Masaya oturduklarında **televizyon** açtı ve Serkan adındaki vali, çeteler hakkında bir konuşma yapıyordu. Meg de güvenini kazanan Zebani'ye sırrını açıkladı. Meg, "**Sümüklüböcek**" adlı bir çetenin lideriydi. Meg Zebani'ye iş teklif etti. Zebani, yeterli para ve diet cola almak şartıyla verilen işi kabul etti. Görevi Vali olan Serkan Bey'in evini ve kendisini havaya uçurmaktı. Meg'den aldığı bir kaç kilo C4 patlayıcı ile Serkan Bey'in üç katlı villasına gerekli teçhizatı yerleştirdi. Sonuç olarak Serkan Bey'in evindeki patlama o kadar büyük oldu ki, çevresinde bulunan tüm **ağaç**ları köküne kadar yaktı. İtfaiye olay yerine hemen yetişti. Zebani, **yangını** söndürmeye çalışan bir kadın itfaiyeciye aşık oldu ve hayatını onunla geçirmeye karar verdi. Kadın itfaiyeci hem Serkan Bey'in evindeki hem de Zebani'nin kalbindeki yangını söndürdü.

Alcatraz

Bitirdiniz mi sayfayı? Pekala alın size yeni kelimeler....
Bahar, düdük, silgi, pılav, gözlük, silah, çelik, vazo, mikrofon, tahta, bilgisayar, mum, güneş, kedi, tabak. Sizi seviyorum. (Ne dedim ben? Nefret ediyorum bahar sendromundaaaaaa!!!)

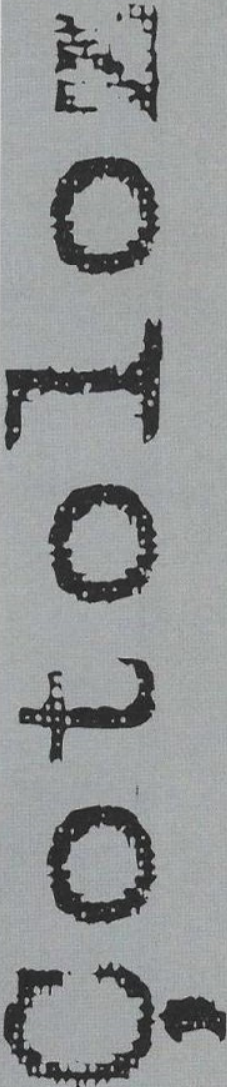
nesra@netone.com.tr

oVerdOsE 9.5

hele hiç asılmayın!!

aman diyim sataşmayın!

Pis bir cadı!



Her Şeyin bir SONU Vardır

Bu dertler bizi verem edecek

- 1- Meg: Nasıl olacak bu işler diye düşünmekten geceleri (gündüzleri de) kabuslar görüp kan ter içinde uyanıyor.
- 2- Çilem: Uykusuzluk çekiyor ama bununki MEG'in ayı gibi hırlamasından ve "nasıl olacak bu işler" diye sayıklamasından
- 3- Zebani: 15 Milyarlık Kredi kartı borcundan gündüzleri limon satın, geceleri sayfa yapmaktan saçları döküldü, beli tutuldu
- 4- Burçak: Hiç umurunda değil, hiçbir şey, hiç, sıfır. Bilakis...
- 4- Mert: Daha fazla batağa bulaşmamak için bırakın bizleri, yurdunu terketti...
- 5- Engin: Dertten tasadan kendini içkiye verdi. Zaten içiyordu bari bir bahanesi olsun...
- 6- Timur: Kısaca şöyle söyleyelim: Jet-Ski aldı.
- 7- Matbaacı: Her ay Gameshow'u kötü bastığından dolayı MEG ve Polat'tan papara yemekten kulakları sızıyor
- 9- Muder: O zaten dertlerin insanı.

Bir zaman makinamız olsaydı . . .



MEG: O güzelim makinayı derginin borcunu ödemek için satardı. Hem de yok fiyatına. Bu makinayı kim veya kimlerin alacağını ise isterseniz düşünmevelim



Çilem: Hiç ama hiç düşünmeden Yahya Kemal Beyatlı'nın yaşadığı yıllara geri döner tüm kitaplarını imzalatırdı. Geri geleceğini de sanmıyoruz



Zebani: Onun zaten zaman makinası var. Ama fazlası göz çıkarmaz diyip zaman makinasının içine diğerini koyardı. Ne olacağını görmek için



Mert: Hiç düşünmeden Gameshow'un ilk çıkardıkları güne gider ve çıkarmama kararı alırdı. Makinayıda yok edip zamanda sıkışıp kalırdı



Engin: Zaman makinasiyla insanları ejderha çağına götürüp gerçek alevde ızgaranın keyfini çıkartırdı. Ejderhayı ise alev püskürtme makinasi olarak kullanırdı.



Nesime: Zaman makinasiyla eski saalin tapınağına gider ve bilmediği tekme tokat yöntemlerini öğrenirdi. Umarız geri gelmez



Burçak: Burçağı zaman makinasiyla bizzat biz bindirip kimselerin olmadığı 1 Milyon yıl öncesine gönderirdik. Çenesinden kurtulmak için. Dinazorlara anlatsın dertini...



Muder: Sürekli geçmişe gidip yaptığı hatalardan ders alacağını diye zaman makinasi bozardı. Al işte bir hata daha. Akıllanmayacak mısın olm sen?



Tuğhan: Çok ilginç ama zaman makinasiyla Zebaniye İnternette atamadığı 1 GB'lık dosyaları yollardı. Kahkaha efekti ile beraber



Timur: Her gerçek Amerikalının klasik "oh my god" tepkisini verip dururdu. 911'i arayıp yetkililere haber verirdi. Sonra da "God saves Amerika" derdi. Aiyy..



Raul: Çok ileriye gidip daha yapılmış reklam fikirlerini çalıp buraya geri döner ve reklam tanrısı olurdu. Bi de yaptıklarını bize anlatıp dururdu. Sanki bilmiyoruz...



Levent: Sanıyoruz Levent artık kendisine kusturucu gelen simulasyon oyunlarından kurtulmak için zaman makinasiyla sadece bir kere biner ve... Yazık severdik onu...

Biz de Fetişist olduk

Timur: Tekno-fetişist; Java, Applet, Netscape penceresi ve kablo modem'in kablosu gibi... Ne diyelim ki?

MEG: Her türlü hesap makinasi inanılmaz bir ilgi duyuyor. Ayrıca hesap makinesindeki sayılar da kendisini baştan çıkartıyor

Zebani: Quark Express, Photoshop ve AcdSee 32 fetişisti. Sayfa yaptığını anladınız sanırım...

Engin: Silah, yoyo, ateş çıkaran herşey ve kavanoz fetişisti. Lüzumsuz şeylere ilgi duyduğu belli oluyor mu?

Mert: Dolar, Borsa ve Amerika fetişisti. Böyle de fetişist mi olmuş demeyin. Biz de anlamadık. Gülmeye lan kil herif...

Burçak: Sıkıntı, sorun ve panik attack fetişisti. Böyle olmaktan tahrik olan kaç kişi olabilir ki?

Burak: Yiyecek ve yemek kitapları fetişisti. Ve doğru orantılı olarak göbek fetişisti. Ne desek boş. Yeme olm!

Rauf: Her türlü reklam fetişisti. Reklamla bakıp bakıp şey. eee, iç geçirir. Kendisinin de birgün yapacağı umuduydu...

Nesime: Sakız ve bacak fetişist, yani kendi bacağına, yani tekme atmak için. Yani anladınız...

Çilem: Antika fetişisti. Her gördüğü antikadan çok etkilenir ve bayılır. Yazık bu kıza da. Koca koca değilliği memnun etsin onu. Hayvan herif. Git lan!

Kusmuk

Kaç sene oldu bu işe başlayalı. Söyle bakayım. Söyle söyle, çekinme. Sırıtmadan söylesene evladım. Kaç? 5 mi? 5 senedir bu işi yapıyorsunuz ve hala böyle hatalı dergileri benim önüme getiriyorsunuz değil mi? Hiç utanmadan, sıkılmadan. Nedir o renkler evladım. Yeşil suratlı adam olur mu hiç? ya pembe gökyüzü? Bir sayfada kutular kırmızı, diğer sayfada pembe? Dağ gibi herifin köşesinin rengi pembe olmuş. Sayfa numaraları bile yok bir sürü sayfada. Nedir bunlar? Ne sırtıyorsunuz evladım. Bunlar sizin ayıbınız. Utanman, kızarman lazım karşımda. Hadi siz bunları böyle yapıyorsunuz, hiç mi uyarıyorlar sizi, "bu iş böyle olmaz diye". Hiç etrafınızda adam yok. Hadi yok diyelim. O matbaacı bunu nasıl basıyor böyle. Yeşil suratlı adam olur mu ya. Delirtmeyin beni. Getirmeyin böyle dergileri benim karşıma. İstemiyorum kardeşim, Öğrenin artık şu işi ya. Sizinle beraber işe başlayanların Matbaa Fabrikaları oldu. Siz hala şu GameShow'u adam edemediniz. Edemezsiniz tabii... Kendiniz adam değilsiniz ki? Çık dışarı, çık. Gözüm görmesin, seni ve GameShow'u. Bir ay daha huzur istiyorum. Ha bi dakika! Gel buraya hemen gitme. Söyledin mi o hiyar zebaniye yatırmış mı paramı? Ne demek lan yatırmamış. Dur ben de geliyorum oraya. Paramı yatırmadı demek ha? Artık bu kadarı fazla. Olay çıkartmassam bana da... Ulan vay hayvan be... K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YaIAN V1.8

1- Netshow ile Gameshow arasında bir bağlantı yoktur. İsim benzerliği talihsiz bir rastlantıdır.

2- Meg geçen ay arabasını satmıştır. Sonra dayanamayıp tekrar geri almıştır ve tekrar satmayı düşünmektedir

3- Polat Diet kola içmekten ölmüştür.

4- Kamer aslında latince gökteki aya verilen isimdir

5- Evren saniyede 40 Km hızla genişlemektedir. Nereye kadar genişleyeceği bilinmemektedir.

6- Pokemonlar dünyayı işgal eden ölümcül robotlardır. Hepimiz öleceğiz

7- Pokemonlar masum zararsız oyuncaklardır

8- Engin yeni silahı yoyo ile Taksim de dehşet saçmıştır

9- Geçen ayki Gameshow'un bozuk basılmasına FBI el koyup matbaacıyı tutuklamıştır.

10- Bu sonuncu maddeyi yazmak dünyanın en zor işidir

DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD

Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?

WARHAMMER FANTASY BATTLES

Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.

Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.

Dilerseniz turnuvalara katılın.

Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...

there is no time for peace

no fear

no respite

THERE IS ONLY WAR

WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

OVERSOUL
Hobby Shop

Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

bazı
web sayfaları
dergilere
çıkartlar...

**BAZI
DERGİLERİN
WEB SAYFALARI
OLUR vs vs ...**

BU DERGİDE İSE HERŞEY VAR

net ★ show

türkiye'nin yeni internet dergisi

internet hakkında
okumanız, görmeniz,
duymanız, çekmeniz,
kiklemeniz, yani,
bilmeniz gereken her şey...
ha! bir de MAC diye biri.

MAYIS Sayısı bütün gazete bayiiilerinde....